LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Ottobre - n°173 - Edizione DVD - € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

Il Film Die Hard 2 58 Minuti per Morire a soli 9,90 Euro in più! Chiedilo in edicola!

RECENSITO!

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Il Rally made in Italy conquista gli appassionati di giochi di guida!

ANTEPRIMA!

ARCANIA GOTHIC IV

GMC spalanca i cancelli di un continente fantasy tutto da esplorare!

Collegati al Blog di GMC con un clic!

Per sapere come fare vai a pagina 12

INOLTRE...

10 giochi recensiti tra cui
Kane & Lynch 2
Dog Days
R.U.S.E.
Lost Horizon
Elemental
War of Magic

RECENSIONE ESCLUSIVA!

CIVILIZATION V

Il maestro della strategia Sid Meier firma un nuovo capolavoro!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°173 - MENS - ANNO XIV-10 € 7,90

La civiltà è un movimento, non una condizione. (Arnold J. Toynbee)

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA VIA CAZZANIGA 19 - 20132 MILANO - ARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART. 1 COMMA 1 DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

DISCIPLES III
RENAISSANCE
Impero Umano
Legioni Demoniache
Alleanza Elfica
12
www.pegi.info
Akella
.dat
kalypso

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

WRC FIA World Rally Championship

78 Milestone va in controsterzo!

106 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE DVD!
CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
I fratelli McCall sono tornati per mettere a ferro e fuoco il Vecchio West!

102 ESPLORA E GIOCA
Nel DVD troverete i demo di *Mafia II*, *Lost Horizon* e molti altri contenuti aggiuntivi!

102 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET!
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
Vin Diesel è Riddick, il fuorilegge spaziale che non deve chiedere mai!

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *ArcaniA: Gothic IV* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**

BioShock – Infinite - pag. 38

Diablo III - pag. 30

R.U.S.E. - pag. 86

SCOOP

14 AGE OF EMPIRES ONLINE
Una delle saghe strategiche più amate di sempre, ora online!

16 FROM DUST
Un titolo originalissimo, che consentirà di plasmare un intero mondo.

ANTEPRIME

28 CRYSIS 2
Nuove anticipazioni su quello che si preannuncia come il miglior FPS di sempre.

30 DIABLO III
Blizzard centellina le news sul nuovo capitolo della saga. GMC vi tiene aggiornati!

32 THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS
Dalla Polonia il sequel di uno dei GdR più amati degli ultimi anni. Sarà ancora un successo?

34 STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA 2
I mondi di Lucas si apprestano a tornare su PC, per la gioia dei tanti fan di "Guerre Stellari".

36 DEAD SPACE 2
L'ingegnere più coraggioso della Galassia è pronto a tornare all'opera. Contro mostri sempre più spaventosi.

38 BIOSHOCK – INFINITE
Prime notizie su un gioco che promette di portare la serie sottomarina per eccellenza… sulle nuvole!

39 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II – RETRIBUTION
Occhio indiscreto sulla prossima espansione dell'RTS firmato Relic.

40 LIONHEART: KING'S CRUSADE
Da Neocore un nuovo strategico medievale che promette faville!

42 MIGHT & MAGIC: HEROES VI
Passano gli anni, ma la strategia a turni di qualità non tradisce mai.

44 DISCIPLES III: RENAISSANCE
Classica strategia a turni per il nuovo capitolo della fortunata serie fantasy.

46 DEAD RISING 2
Esordio su PC per una serie che fa a fette orde di zombi!

48 PRO EVOLUTION SOCCER 2011
Riuscirà Konami a stare al passo col rinnovato lavoro di EA Sports?

SPECIALI

50 ARCANIA: GOTHIC IV
Ampio speciale sull'atteso quarto capitolo della fortunata saga GdR.

54 CALL OF DUTY: BLACK OPS
Buone nuove sul prossimo *CoD*, con un occhio di riguardo per il multiplayer.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis dialoga con i nostri lettori.

13 GMC BLOG
Il Blog della vostra rivista preferita. Correte a visitarlo!

24 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

94 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

96 NEXT LEVEL
Gioco online, notizie da Internet e Mod per aggiungere ore di divertimento ai videogiochi.

106 GUIDA AL GIOCO COMPLETO CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

102 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

111 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

112 TITOLI DI CODA
Il pubblico videoludico sta mutando? Ce ne parla Alessandro Cavaleri.

HARDWARE

59 ASUS EEE PC 1215N
Un ottimo netbook, dal prezzo un po' troppo elevato.
60 ASUS G51J
Un buon PC portatile per giocatori.
61 GMCMOBILE
62 SISTEMA GIUSTO
64 SCHERMO BLU

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Gioco	Pag.
Age of Empires Online	14
ArcaniA: Gothic IV	50
BioShock – Infinite	38
Call of Duty: Black Ops	54
Call of Juarez: Bound in Blood (Ed. DVD)	106
Crysis 2	28
Dead Rising 2	46
Dead Space 2	36
Diablo III	30
Disciples III: Renaissance	44
Elemental: War of Magic	88
Eschalon: Book II	92
FIFA 11	22
From Dust	16
Kane & Lynch 2: Dog Days	82
Lionheart Kings' Crusade	40
Lost Horizon	85
Lucius	21
Medal of Honor	23
Might & Magic: Heroes VI	42
Nelson Tethers – Puzzle Agent	93
Neverwinter	22
Portal 2	20
Pro Evolution Soccer 2011	48
R.U.S.E.	86
Sam & Max 304 – Beyond the Alley of the Dolls	91
Sid Meier's Civilization V	72
Star Wars: Il Potere della Forza 2	34
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (Ed. Budget)	102
The Witcher 2 – Assassins of Kings	32
Tropico	23
Warhammer 40.000 Dawn of War II Retribution	39
World of Warcraft: Cataclysm	21
Worms Reloaded	90
WRC – FIA World Rally Championship	78

Le prove di questo mese

88 Elemental: War of Magic
92 Eschalon: Book II
82 Kane & Lynch 2: Dog Days
85 Lost Horizon
93 Nelson Tethers – Puzzle Agent
86 R.U.S.E.
91 Sam & Max 304 Beyond the Alley of the Dolls
72 Sid Meier's Civilization V
90 Worms Reloaded
78 WRC – FIA World Rally Championship

Kane & Lynch 2: Dog Days - pag. 82

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 173 ottobre 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Si vis pacem, para bellum" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Combatteremo all'ombra" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Alea iacta est" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Quo usque tandem abutere" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

IMPAGINAZIONE
Luca "Tempus fugit" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Napoleone" Skulz, Alessandro "Robespierre" Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Pancho Villa" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Calamity Jane" Leanza, Danilo "Gandhi" Gabrielli, Enrico Vendramin, Antonio Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Pedro" Cardillo, Fabio "Colombo" Bortolotti, Tito "Machiavelli" Parrello, Roberto Bruno, Claudio "Sun Tzu" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra, Simona "Ipazia" Maiorano

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 5,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

È l'ora di Cesare!

Tra i titoli pensati, sviluppati e creati solo e soltanto per il nostro PC, risalta e splende la saga di *Civilization*, che da sempre è intimamente connessa al nostro compagno di gioco al silicio preferito. Le poche conversioni su console hanno confermato che la piattaforma migliore per conquistare un impero è il PC, con il fedele mouse a tre tasti come scettro del comando e la tastiera come globo.

Cos'è *Civilization*? Qualcuno forse se lo starà chiedendo, visto che l'ultimo episodio di questa serie è uscito ben cinque anni fa, e siamo sicuri che ci sono molti lettori, tra gli amici che ci seguono ogni mese, che un lustro fa non giocavano su PC, per questioni di gusti o, magari, di età anagrafica. *Civilization* è un simulatore di impero che riesce a creare sul vostro computer un mondo da esplorare, dove incarnerete un leader che segue e guida la propria civiltà dagli albori della Preistoria alle meraviglie tecnologiche del futuro prossimo venturo.

È talmente ben realizzato, che chi è appassionato di Storia noterà inevitabilmente delle similitudini tra quello che capita sul suo PC e ciò che è successo tra Roma e Cartagine, oppure tra Bisanzio e i Turchi, o tra Francia e Inghilterra. E – sebbene chi non ci abbia mai giocato lo trovi incredibile – è divertentissimo e coinvolgente, profondo e accattivante in modo unico. La sua magia permette di imparare passo dopo passo come gestire un impero su cui non tramonta mai il sole, conquistando e annettendo i vicini troppo scomodi: vi ritroverete a esultare perché avrete eretto per primi una grande meraviglia, o avrete finalmente scoperto il segreto del vapore e potrete collegare le vostre città con le veloci strade ferrate.

Tutto perfetto? No: la perfezione non è di questo mondo e, come sanno i nostri lettori più affezionati, per questo motivo GMC non ha mai assegnato il fatidico "10". Inoltre, come leggerete nelle sei pagine della prova del nostro Vincenzo Beretta, che gioca e scrive recensioni da vent'anni (da quando è uscito il primo *Civ*), qualche difetto c'è. In ogni caso, *Civilization V* resta uno dei migliori strategici di questi anni, e ci si divertiranno sia gli appassionati che lo seguono da due decenni, sia chi non lo ha mai toccato prima. È il classico gioco che fa dire: "Ancora un turno e poi smetto", e sono le tre del mattino. E di questi giochi, gente, ne abbiamo proprio bisogno!

Fateci sapere cosa ne pensate: vi aspettiamo sul forum di GamesVillage, sul nostro Blog **www.giochiperilmiocomputer.it** e sulla pagina di Facebook "Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale".

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 13 e all'indirizzo Internet: www.giochiperilmiocomputer.it

Ma che meraviglia! In un solo mese, ben due mail di lettori originari d'Oltralpe: un tedesco e persino un russo (a proposito, complimenti per il vostro italiano). Ne approfitto per lanciare un piccolo appello ai nostri lettori stranieri: fatevi sentire, chissà che non si riesca a mettere insieme, una tantum, un "angolo della posta" esclusivamente dedicato a voi!

SONO TUTTI CAPOLAVORI?

Ciao Nemesis,
è sempre vero che il giudizio è qualcosa di personale, di soggettivo, che più delle volte incontra fraintendimenti tra un individuo e un altro. Il giudicare non è mai qualcosa di saggio, ma c'è chi ne fa una professione, uno stile di vita e, quindi, non può esimersi dall'esprimere il proprio parere giusto o sbagliato che sia, a favore o contro la tendenza. Vorrei soffermarmi sulla recensione che avete pubblicato nel mese di luglio sul gioco di corse di Bizzare Creations, ovvero *Blur*. Convengo che il gioco mette sul tavolo elementi interessanti e coinvolgenti, come una lotta serrata a bordo dei propri bolidi grazie all'utilizzo dei cosiddetti "Power Up". Inoltre, la frenesia e l'azione sono all'ordine del giorno, al punto che la concentrazione è un fattore determinante e perdere di vista l'avversario nello specchietto può risultare fatale. In *Blur* non ci si annoia anche grazie all'introduzione di oltre 50 modelli di auto divise in quattro classi, dove non mancano neanche i pick up Anni '50. Se vogliamo cercare il pelo nell'uovo, come scritto nella recensione, a bordo pista ci sono delle texture piatte e non curate, specie nel circuito di Barcellona. Insomma, sono tutte cose che già conoscevamo e non vorrei fare una contro-recensione, semmai vorrei soffermarmi sul voto finale che, come sappiamo, è stato un corposo 9. A questo punto la domanda sorge spontanea, ma il "nove" non è considerato da voi la massima espressione di gradimento? Ribadisco che il giudizio è una cosa soggettiva, e non vorrei neanche commettere l'errore di anticipare i tempi mettendo in discussione quello che, probabilmente, sarà un esponente di punta del settore. Mi riferisco al geniale progetto in fase di sviluppo da ATARI, ovvero *Test Drive Unlimited 2*, un titolo che, a detta degli sviluppatori, sconvolgerà le meccaniche del genere. Una mappa di 900 Km in aggiunta a quella del capitolo precedente fa sì che la longevità di *Test Drive Unlimited 2* diventi quasi infinita. Senza contare la possibilità di personalizzare il proprio pilota fin nei minimi dettagli, compresa corporatura e massa grassa. Si potrà addirittura scendere dall'auto e visitare le straordinaria bellezze dell'isola, ammirando anche il ciclo giorno-notte e i cambiamenti climatici. E ancora: un sistema di danneggiamento studiato nei dettagli, la possibilità di creare

SONO TUTTI CAPOLAVORI?
***Blur*, Il gioco di corse di Bizarre Creations, si è portato a casa una valutazione positiva, ma non ha certo fissato uno standard.**

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SINCRONISMI

Apriamo la nostra rassegna forense mensile con un tuffo diretto nel **Canale** "Mondo Computer", per dare una sbirciata al **Thread** del nostro amico arnus, intitolato "Problemini con *AC 2*… È normale?". Il ragazzo racconta che: In questo periodo sto giocando ad *Assassin's Creed 2* e come impostazioni ho settato tutto al massimo tranne l'AA. Col mio PC credo che non dovrei avere problemi a farlo girare al massimo a 1920x1080; il fatto è che, ogni tanto, noto qualche rallentamento o perdita di fluidità in generale. Non so se sia un problema del mio PC o se è il gioco. Uso il V-sync per eliminare quei tagli maledetti sullo schermo. A proposito, qualche consiglio per far sparire il problema del tearing senza l'obbligo di tarpare le ali al PC? Con il V-sync, i frame vengono allineati al refresh del monitor, vero? Secondo TheDarkSlayer: Potrebbe essere un problema di caricamenti, l'HD è ben deframmentato?, mentre Bix91 fa presente che: In molti giochi, purtroppo, il V-sync non solo blocca il frame rate, ma lo fa calare in maniera marcata in alcune sezioni, questa cosa l'ho notata per esempio in *Just Cause 2* e *Dragon Age*. Però, c'è da dire che in determinati titoli è quasi indispensabile, perché il tearing è molto evidente.

Fobia di Clancy?

Cara Nemesis, leggendo GMC di luglio (n° 170) mi è venuto da storcere il naso, non per le recensioni o i voti assegnati, ma per lo Scoop marchiato Tom Clancy, quello su *H.A.W.X. 2*. Comincio col dire che sono russo e vivo in Italia ormai da molti anni; anni che ho trascorso leggendo GMC. Ti confesso di essere un grande appassionato di opere firmate da Tom Clancy, sia letterarie, sia videoludiche, ma lo Scoop su *H.A.W.X. 2* è stata una goccia di troppo. Quasi in tutti i suoi lavori (che ho letto o giocato) c'era sempre un riferimento alla Russia come se fosse uno stato canaglia abitato da assassini e trafficanti di armi. Per spiegare tale fobia da parte di Clancy verso la mia nazione, mi vengono in mente tre opzioni: il caro Tom non è stato informato del fatto che la Guerra Fredda è finita da un pezzo; Tom non sa in che anno siamo; per lui è un fatto personale. Inoltre penso che, al giorno d'oggi, quello della Russia sia un cliché troppo scontato. La vera novità è la strada che ha intrapreso Ubisoft con *Far Cry 2*. Tu cosa ne pensi?

alias_kasper

Kasper, spero di non darti una risposta banale se ti dico che, a mio avviso, nessuno dei tre motivi da te elencati corrisponde a verità. Credo che non si possa nemmeno parlare di "fobia" nei confronti della Russia, ma di una semplice scelta narrativa (felice o meno). Questa ha portato lo scrittore a realizzare una serie di opere coerenti fra loro che, "purtroppo", hanno come comune denominatore il riferimento al tuo Paese in termini non esattamente lusinghieri. Senza scomodare discorsi delicati, sarebbe come se i tedeschi si sentissero offesi nel leggere, vedere o giocare storie che fanno riferimento al periodo nazista. Mi sembra indubbio che quel momento storico sia fisso nelle menti e che sia un argomento ricorrente e persino sin troppo facile da utilizzare. Per cui, caro Kasper, non fatico a capire il tuo fastidio, ma non me la prenderei troppo con il signor Clancy, per questo. Semmai, come tu stesso ben dici, sarebbe interessante consigliargli di provare a intraprendere una strada meno battuta, come l'Africa di *Far Cry 2*.

■ Fra gli argomenti prediletti da Tom Clancy spiccano senz'altro la Russia e i russi, visti in una luce non proprio felice.

"Un difetto che considero rilevante in *GTA IV* è la mancanza di varietà paesaggistica"

da Mancanza di varietà – Nicola

e gestire un punto di ritrovo per i fan e persino di poter interagire con questi ultimi. Saranno presenti anche fuoristrada e modelli di auto inediti, potremo comprarci una casa tutta per noi, o addirittura andare a vivere su una barca. Insomma, il titolo promette faville, ma dovremo sempre vedere il prodotto finito per verificare se gli sviluppatori avranno mantenuto le promesse. Supponiamo, però, di avere il gioco già finito tra le mani e che siamo presenti tutti gli elementi di cui sopra, e supponiamo di dare un voto a tale titolo: daremo, anche in questo caso, un nove? Oppure *Test Drive Unlimited 2* sconvolgerà anche il sistema dei voti?

unknownboys

Se le cose stessero esattamente come dici, in effetti, avremmo una bella gatta da pelare. Ma proprio perché abbiamo fatto del "dare voti" una professione, siamo stati sufficientemente lungimiranti (e, soprattutto, obiettivi) da aver dato a *Blur* esattamente il voto che si meritava: non un nove, bensì un altrettanto corposo otto. Ciò significa che, se le promesse del team di *Test Drive Unlimited 2* saranno rispettate, il gioco non straccerà l'attuale sistema di voti, ma senz'altro otterrà un buon piazzamento e, probabilmente, porterà a casa qualche punticino in più rispetto a *Blur*. Nel frattempo, per scaramanzia, cerchiamo di restare con i piedi per terra e di ricordarci che le promesse degli sviluppatori sono peggio di quelle dei marinai...

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SURVIVAL HORROR

Restiamo nel **Canale** "Mondo Computer" per dare spazio a una discussione centrata su una serie di culto del genere survival horror. Il **Thread** in questione s'intitola "*Silent Hill* su PC?" ed è stato aperto da Eukatheude: Ho sempre voluto provare questa saga, ci sono dei capitoli disponibili per PC? Vorrei iniziare dal primo; non è che hanno fatto un remake o qualcosa del genere?. Filos90: Allora, per quanto riguarda *Silent Hill*, il primo capitolo c'è solo su PlayStation. Su PC ci sono il secondo (solo in edizione *Director's Cut*, mi sembra), il terzo, il quarto e *Homecoming*. *Silent Hill Origins* c'è solo per PSP e PS2.

IN BREVE

Divina Nemesis, errando per GamesVillage ho notato che un utente faceva delle divertenti videorecensioni. Sarebbe una bella cosa mettere sul DVD demo o sul blog di GMC dei video in cui provate il gioco che state recensendo. Saluti a tutta la redazione. P.S. Il tuo nickname deriva dalla figlia di Giove e della Necessità, dea della giustizia vendicatrice?

Sacred93

State diventando fin troppi a chiedere queste videorecensioni! Ehi, di questo passo andrà a finire che dovremo accontentarvi e mi toccherà persino trovarmi a tu per tu con la telecamera. In quel caso, fossi in te mi augurerei di essermi sbagliato sulla faccenda del nickname e della dea della giustizia vendicatrice...

Cara Nemesis, vorrei una semplice

CONVERGENZA VIDEOLUDICA

Cara Nemesis, prima di tutto, volevo complimentarmi con tutta la redazione per l'ottima rivista. Sono un lettore che vi segue da quasi due anni e, sebbene viva in Germania, ogni volta che torno nel Bel Paese, provo a procurarmi una copia della vostra rivista. Ma andiamo oltre. Ti scrivo per parlarti della convergenza che si sta manifestando nel settore videoludico. Una convergenza fra generi. Ebbene, credo che ormai giochi che rispecchino a pieno tutte le caratteristiche di una categoria, senza sfociare in qualche

prerogativa "straniera", non esistano più. Ed è davvero un gran sollievo. Capolavori del calibro di *Dark Messiah – Might & Magic* e *BioShock*, non sarebbero stati così eccezionali, senza l'unione di due generi differenti: gli FPS e i GdR. Questa unione, certamente azzeccata, dona qualcosa in più al titolo, portandolo a un livello molto più alto. Come utente, penso che il videogioco non sia solamente un passatempo e, come hai affermato tu molte volte, credo che sia davvero una forma di espressione come i film o il teatro e che, se ben realizzata, può suscitare le stesse emozioni, e forse qualcosa di più, grazie all'interattività. In ogni caso, sostengo con convinzione che tale unificazione di giocabilità differenti debba essere tentata in più direzioni, aprendo le porte che separano un genere da un altro. La creatività non dovrebbe essere imprigionata in rigidi canoni e sono convinto che le contaminazioni spesso aiutino a migliorarsi, come da sempre accade in ogni campo, specialmente in quello musicale. Se un'idea è geniale, suppongo sia in grado di unire facilmente più generi nella stessa opera, diversificando l'esperienza e ampliandola, variando le azioni che il giocatore è in grado di compiere. Spero di non averti annoiato con le mie riflessioni, che elaboro da tempo. Fiducioso in una tua risposta, ti ringrazio per l'attenzione in anticipo. Continuate così.

K.

La commistione fra due o più generi può essere facilmente un'arma a doppio taglio. Se varietà è virtù, è anche vero che il rischio di dare vita a un guazzabuglio informe di idee è sempre dietro l'angolo. Quelli da te citati sono esempi sicuramente felici, perché alla loro base sta un importante lavoro di uniformazione svolto dal team di sviluppo, il quale ha colto le caratteristiche di due generi differenti che meglio potevano sposarsi fra loro. In ogni caso, penso di essere a grandi linee d'accordo con te, anche se non ti nascondo che spesso apprezzo la purezza di un genere unico. Poi, be', magari sarò un po' tradizionalista, visto che mi capita di storcere il naso persino quando una serie consolidata cambia bruscamente stile, anche se lo fa in meglio!

La redazione risponde Mancanza di varietà

Carissima Nemesis,
sono un lettore di GMC da maggio 2005, è quindi ormai da un lustro che seguo con piacere la vostra rivista. Ti scrivo perche ho avuto occasione di leggere nel numero 168 di maggio 2010, nella tua rubrica, la lettera di Jekko a proposito di *GTA IV*. Trattava il tema della scarsa interattività che Niko Bellic ha con i PNG, limitata alle reazioni di questi ultimi. Jekko si lamentava proprio del fatto che, in un gioco così curato come *GTA IV*, non vi fosse un'interazione approfondita fra protagonista e Personaggi Non Giocanti. Premetto che sono un grande appassionato di questa serie, verso cui nutro stima e addirittura amore. Ritengo, tuttavia, che la vostra risposta a Jekko sia stata giusta, in quanto una maggiore interazione di Niko con i PNG non cambierebbe nulla, visto che le eventuali frasi utilizzate in questi fantomatici discorsi risulterebbero (come in *Scarface*) noiose e ripetitive. Le lacune di *GTA IV* sono ben altre, a mio parere, e Rockstar dovrebbe concentrarsi su di esse per migliorare il prossimo titolo della saga. Un difetto che considero rilevante in *GTA IV* è la mancanza di varietà paesaggistica, contrariamente a quanto visto in *San Andreas* (capolavoro, a mio parere, indiscusso). In *GTA IV* si è bloccati in una Liberty City stressante, cementificata e con solo qualche piccolo appezzamento di verde. Invece, in *San Andreas* abbiamo una varietà di paesaggio eccezionale: 3 centri urbani, 10 centri urbani minori, campagna, collina, deserto, una montagna. Il tutto rende l'esperienza videoludica migliore e meno noiosa: quando mi stufavo della città, potevo prendere "in prestito" una jeep e andare a fare una scampagnata in collina, oppure prendere la trebbiatrice e farmi un giro fra le campagne. Questa monotonia è una lacuna rilevante di *GTA IV*, accompagnata anche dal fatto che sono state tolte molte caratteristiche presenti in *San Andreas* quali: il parrucchiere, la palestra, le mutazione del proprio fisico in virtù dell'alimentazione e del movimento compiuto dal protagonista. Cosa ne pensi? Sono curioso di sentire la tua opinione.
Ti saluto affettuosamente.

Nicola

■ Probabilmente, *Vice City* rimane l'episodio preferito dai fan della serie *GTA*.

Caro Nicola,
direi proprio che è una questione di gusti. Personalmente, trovai *San Andreas* dispersivo, poco coerente, e pieno di funzioni superflue. Al contrario, di *GTA IV* ho amato la compattezza di Liberty City, beandomi di come riproducesse "non ufficialmente" la bellezza di New York. Per come la vedo, *San Andreas* era un *GTA* immaturo, che cercava di mettere troppa carne al fuoco, perdendo parte dell'eleganza e dello stile degli episodi precedenti. Ti dirò di più: è l'unico capitolo della serie che ho mollato a metà, mentre di *GTA IV* mi sono sparato pure le due espansioni (per certi versi superiori al gioco stesso). La mia opinione, però, è valida quanto la tua. Il rapporto con i sandbox cambia di persona in persona, e ciò che per un giocatore è esaltante, per un altro può rivelarsi una noia mortale. Personalmente, avendo tanti titoli da giocare (per lavoro o per piacere), raramente ho il tempo e la voglia di bighellonare a caso in giro per una mappa, e apprezzo le esperienze che, pur lasciandomi libertà, hanno una precisa direzione. *GTA IV*, in quest'ottica, mi era sembrato un ottimo compromesso, anche perché era possibile viverlo come un grande parco giochi (Liberty City è comunque immensa) o come una serie più o meno lineare di missioni. Capisco bene, però, chi si diverte semplicemente ad andare in giro, a esplorare, a sperimentare. Da questo punto di vista, senza dubbio, le tante zone diverse di *San Andreas* erano perfette, e capisco la tua nostalgia. Del resto, rimpiango ancora la fisica del sistema di guida di *GTA: Vice City*, nel quale mi divertivo a usare la moto per fare acrobazie e improbabili capriole. In ogni caso, ora che ci penso... l'hai provato *Just Cause 2*? Potrebbe piacerti.

Fabio Bortolotti

DUBBIO

Cara Nemesis
ti scrivo perché volevo chiedere il tuo aiuto per risolvere un grosso dubbio videoludico che mi tormenta. Ultimamente, gran parte del mio tempo è occupato da Bimba 1.0 (ovvero la prima figlia), Job 7:19 (ovvero il lavoro dalle 7 di mattina alle 7 di sera). Se a questo aggiunti il sistema operativo Moglie 0.0 (dare un numero non sarebbe una cosa opportuna ai fini della continuazione del matrimonio...) capisci che il tempo libero non è poi molto. Tutto questo per arrivare alla domanda importante: ma mi posso ancora considerare un giocatore serio, visto che ho impiegato un mese per

■ CONVERGENZA VIDEOLUDICA
Quando due generi si fondono in maniera armoniosa, danno vita a ottimi titoli, che offrono un'esperienza di gioco completa e appagante.

"La creatività non dovrebbe essere imprigionata in rigidi canoni"

da Convergenza videoludica – K.

finire il tutorial di un gioco? Non è un errore, hai letto bene: mi riferisco a quella parte del gioco dedicata alla spiegazione delle dinamiche base dello stesso, ovvero a quella parte che, di solito, ha una difficoltà pari a quella di un Gratta e Vinci.
A questo punto, qualcuno potrebbe pensare che ho troppi dubbi (o no?), ma effettivamente il tarlo rode e non mi resta che rivolgermi a qualcuno che possa consigliarmi. Visto che non mi veniva in mente nessuno a cui chiedere, ho deciso di mandare a te questa mail (ovviamente sto scherzando; sono certo che tu sarai il mio oracolo e avrai una risposta illuminante da darmi).
Devo confessare, infine, che quel minimo di senso del pudore che mi è rimasto m'impone di omettere il nome del gioco in questione, ma in fondo penso che anch'io possa tenermi un piccolo segreto, visto che ti circondi di un certo mistero sul significato del tuo nome.
Non mi resta che salutare te e tutta la redazza, e ringraziarvi per la rivista che mi tiene compagna tutti i mesi (e che devo leggere di nascosto, altrimenti arriva mia figlia di un anno e la vuole sfogliare lei).

Jovaz

La qui presente dottoressa Nemesis non può eseguire una diagnosi attendibile del suo paziente senza

IN BREVE

delucidazione su alcuni contenuti del DVD allegato mensilmente alla vostra rivista. Mi riferisco, nello specifico, ai giochi inseriti nella sezione degli Shareware. La mia domanda è questa: in passato, mi è capitato di scaricare questi giochi tramite alcuni siti che, devo essere onesto, mi sembravano "ufficiali" o quantomeno "seri". Insomma, non quei postacci con giochi da scaricare gratis o simili: lì le versioni complete si potevano regolarmente acquistare! Ebbene, convinto di aver scaricato il gioco, mi sono ritrovato ad aver installato una specie di programma di download di cui sono riuscito a liberarmi solo dopo numerosi tentativi e "magheggi". Per cui, titubante, mi/ti chiedo: se installo gli Shareware del vostro DVD mi ritrovo sul PC lo stesso scherzetto o posso stare tranquillo?
Grazie per l'eventuale risposta.

JacOm0

Caro JacOm0, con i contenuti presenti nel DVD si può stare tranquilli, sia perché di solito non prevedono l'installazione di buffi componenti aggiuntivi, sia perché, qualora fosse necessario, questa procedura verrebbe segnalata nella guida al DVD che trovi nelle ultime pagine della rivista. Il programma di download cui ti riferisci, comunque, non dovrebbe – ma sottolineo l'uso del condizionale – essere nulla di dannoso o losco. Ci sono alcuni siti di giochi shareware che consentono il download solo tramite la loro piattaforma (il famigerato "programmino" che tanto hai odiato). Questa, tra le altre funzioni, comprende aggiornamenti automatici dei giochi e altre diavolerie. Strano, comunque, che tu abbia dovuto estirparlo con le unghie e con i denti, di solito – e, di nuovo, sottolineo il dubbio – si riesce a eliminare con la procedura di rimozione standard dal Pannello di controllo.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

TENETE DURO!

Il **Thread** della speranza s'intitola "Annunciato *Stronghold 3*" ed è stato aperto da legio1984 nel **Canale** "Mondo Computer": È stato finalmente annunciato il terzo capitolo della serie *Stronghold*. Non ci sono ancora screenshot, ma l'annuncio dice chiaramente che verrà utilizzato un nuovo motore grafico e nuovi elementi di gameplay, volti a migliorare l'esperienza di gioco. Da fan della serie, non posso che essere contento per quest'annuncio. Ovviamente sei in ottima compagnia di gente come Bucciamarcia: Molto interessante, soprattutto se riprendono le meccaniche fortemente improntate alla difesa del primo episodio e Gnabbo: Che bello! Non vedo l'ora di avere altre notizie e vedere i primi screenshot! Gli assalti ai castelli del secondo capitolo mi facevano morire! Il nostro amico Saw1989, poi, entra più nei dettagli: Avendo giocato tutti i titoli di *Stronghold*, ho potuto capire che il migliore è stato il primo, seguito da *Crusader*, *Stronghold 2* e poi la blasfemia *Stronghold Legends*. Speriamo bene per questo capitolo.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LA MADRE TERRA

Una richiesta d'informazioni parecchio inusuale, quella di Wardevil con il **Thread** "C'è un gioco a contatto con la natura?": Esiste un gioco dove si possano visitare aree geografiche tipo l'Amazzonia o le Alpi (magari non realmente esistenti, ma che l'ambientazione sia quella, almeno) e stare a contatto con la natura, compresi gli animali? Finora, ho trovato solo giochi sulla caccia (sebbene sia contrario alla caccia, essendo un videogioco mi va più che bene), ma che prevedono solo anatre, daini, alci e, al massimo, linci. Vorrei qualcosa di più completo, magari anche meno sofisticato, ma che abbia diverse specie di animali. E che sia in prima persona, il gioco. EnrickSolt: Puoi optare per *Crysis*, come animali ci sono: alieni, galline, tartarughe, farfalle, granchi, squali e qualche gabbiano...
Be', mi sa che non è proprio quello che intendeva Wardevil, ma grazie comunque per l'idea caro EnrickSolt. Sentiamo che raccontano Beriol: Conosco solo *The Hunter*, ma non so quanti tipi di animali sono presenti e Nettuno43, il quale ci fa simpaticamente presente che: In *Turok* ci sono i dinosauri.
A questo punto, pare proprio che la prospettiva più interessante sia quella di nattesh: In *Oblivion* hai tutti i tipi di ambientazione che vuoi (prati, monti innevati, radure, boschi, eccetera). Animali ce ne sono (chiaro, non tantissimi) e si gioca in prima persona.

"Quello della Russia è un cliché troppo scontato"

da Fobia di Clancy – alias_Kasper

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

sapere qual è il gioco che ha causato questo attacco di "Tontolite fulminante". Certo, se si trattasse del tutorial di *Tetris* ci troveremmo di fronte a una forma acuta, risolvibile solo con una terapia che parte da *Pong* e *Quix*... Scherzi a parte, Jovaz, tieniti stretto quel briciolo di pudore e stai tranquillo: molti giochi sono effettivamente fin troppo complicati e, in aggiunta, la svogliatezza di leggere i manuali e affrontare i tutorial spesso serve solo a prolungare l'agonia. Non sai quante volte mi sono intestardita a non leggere le istruzioni di un gioco strategico, per poi ritrovarmi rivoltata come un calzino alla prima battaglia. Saluti alla mogliettina e alla bimba. Mi raccomando, fai "leggere" GMC anche a lei!

SONO MOLTO DELUSO...

Cara Nemesis,
qualche mese fa avete allegato il bellissimo *F.E.A.R. 2* e vi ho ammirato molto per non aver inserito nessun tipo di protezione, ormai avevo fiducia in voi. Tuttavia, oggi ho cambiato opinione sul vostro operato. A maggio è uscita la rivista di giugno con allegato *Mass Effect*, ma non avevo i soldi per acquistarla in quel momento. Oggi, ho trovato un'altra edicola con la copia della rivista in questione e senza pensarci due volte l'ho comperata. Purtroppo, quando sono arrivato a casa ho notato con dispiacere che in un angolino della custodia c'era scritto "È richiesta una connessione a Internet per giocare". Sinceramente ci sono rimasto malissimo, perché ho sempre odiato questo tipo di vincoli, dato che una connessione a Internet non è gratis e non è giusto costringere la gente onesta a collegarsi alla Rete per giocare. Forse, se un giorno Internet diventasse gratuito, potrei cambiare idea, ma intanto, siccome al momento non ho un lavoro e la connessione, che ho pagato con i miei soldi, sta per scadere, non avrò la possibilità di giocare a questo stupendo gioco. Infine, vorrei chiedervi: perché non avete inserito la patch di *Mass Effect* nel DVD, invece di allegare degli aggiornamenti inutili per altri giochi? Doveva essere un vostro obbligo inserire la patch del gioco allegato nel DVD demo.
Distinti saluti.

Sriko

Caro Sriko,
ci spiace prendere atto di averti deluso, ma vorrei spendere alcune parole a nostra discolpa. La presenza o meno di una protezione che imponga la connessione a Internet nei giochi allegati non dipende da noi e, purtroppo, non possiamo fare a meno di sottolineare che la "normalità" è ormai costituita, in larga parte, dai casi come quello di *Mass Effect*. Solitamente, l'unica scelta che ci viene concessa è accettare di buon grado i sistemi di protezione decisi dalle software house o rinunciare alla possibilità di allegare i giochi che li prevedono. Spero converrai con me che, nel caso di *Mass Effect*, la bilancia del buon senso pendeva decisamente sulla prima opzione. Come tu stesso hai avuto modo di notare, comunque, la necessità della connessione a Internet era segnalata sull'esterno della custodia. Per quanto riguarda la patch, sarebbe stato, in effetti, opportuno inserirla nel DVD allegato, per una questione di completezza. Nella scelta, insieme a questioni legate allo spazio disponibile su disco e ad altre priorità, ha inciso anche il fatto che fosse già stata inserita in un DVD precedente. Spero che queste spiegazioni siano sufficienti per farti riacquistare fiducia nel nostro operato.

UN CONSIGLIO!

Gentile Nemesis,
mi chiamo Fabio e ti contatto da Brescia. Scrivo per chiederti un consiglio sincero: è davvero un'utopia per una persona che non lavora presso EA o simili, pensare di mostrare il proprio progetto videoludico a una società sviluppatrice di videogame? Questa domanda mi rimbalza in testa da circa un anno, cioè da quando due miei cari amici e io abbiamo finito di scrivere e abbozzare il progetto di uno splendido videogioco. Purtroppo, per ragioni di tipo legale, le aziende che sviluppano videogiochi non hanno la minima intenzione di prendere in considerazione progetti realizzati al di fuori delle loro lucenti e insormontabili mura. Spero che tu possa trovare il tempo di rispondermi, visto che lavori in questo meraviglioso campo e avrai sicuramente un'idea più chiara della mia riguardo questa domanda. Ti ringrazio in anticipo e faccio tanti complimenti a te e a tutto lo staff di GMC.
A presto.

Fabio Piubeni

Mio caro Fabio,
sarà una mia impressione, ma dalle (inattendibili!) statistiche che potrei stilare basandomi sulle mail che ricevo, parafrasando Pirandello, mi sembra che il numero di "creativi in cerca di editore" sia in continuo aumento. Se mi hai scritto questa lettera, è evidente che non hai letto le risposte che ho già dato ai tuoi colleghi, per cui ribadisco che la via non è certo facile, ci vogliono delle buona idee, ma il cimento è tutt'altro che impossibile. Questo sembra proprio il momento degli sviluppatori "indipendenti", che possono contare su nuove modalità di distribuzione. Senza considerare che non solo non occorre essere degli stipendiati EA (o simili), ma non è necessario nemmeno abitare all'estero per "entrare nel giro". Faccio un esempio e poi lascio a voi il resto della ricerca: per proporre le vostre idee a una grande azienda come Ubisoft, non bisogna recarsi in Francia o Canada. Ci sono degli studi anche in Italia, precisamente a Milano. Lungi da me l'idea di farvi accampare tutti sotto i loro uffici finché non vi fanno entrare (anche perché, poi, chi li sente!), il suggerimento è solo di non perdersi d'animo e di non considerare il mondo dei videogiochi come un'inespugnabile torre d'avorio!

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

TANTO CON POCO

Con il **Thread** "Giochi belli con bassi requisiti" a cura di MasterAltair entriamo in un classico della discussione forense: Ciao a tutti! Potete consigliarmi dei GdR che funzionino con il mio PC? Grazie. La configurazione: Windows Vista, Intel Atom 1,60 GHz, 2 GB RAM, scheda video Intel 82945G da 256 MB.
Il primo a farsi sentire è stato mostwanted: Bella domanda, con un PC del genere... I primi due *Gothic* magari. Poi, è stata la volta di Alteridan, con: *Eye of the Beholder*... Seriamente, i primi due *Fallout* girano sicuramente e sono dei capolavori. Poi *Arcanum*, forse i due *KOTOR*, ma non ne sarei tanto sicuro. E per finire, painmaker87: Tutti i giochi in 2D, come i due *Baldur's Gate*, *Arcanum*, *Planescape: Torment*, *Diablo 2*. Tra quelli in 3D, penso che *Neverwinter Nights* e *Dungeon Siege* dovrebbero andarti.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IMPEGNO STRATEGICO

Il nostro amico shane è interessato ai giochi di strategia, ma come tanti altri suoi colleghi ha dei dubbi sul suo computer. Nel **Thread** "Strategia in tempo reale su questo PC": Mi è venuta voglia di provare qualche nuovo gioco di strategia in tempo reale, ma a dire il vero il mio portatile ha una scheda video molto approssimativa e vorrei capire dove devo rivolgere il mio sguardo. Kelvan: Penso che tu possa giocare a tutto, tranne che ai *Total War* recenti o a *Age of Empires III*, o altra roba sbrilluccicosa. Prova *StarCraft*, *Age of Empires II*, *Red Alert 2* (magari anche il *3*, che è molto scalabile). E sulla scia di Kelvan, il buon Holyman aggiunge volentieri: *Warcraft 3*, *Age of Mythology* e *Warhammer: Dawn of War*.

Redattori Per Gioco Splinter Cell: Conviction

DOPO quattro anni dall'uscita dell'ultimo capitolo, *Splinter Cell* torna in tutto il suo splendore con questo nuovo ed emozionante titolo.

Sono passati sette anni dall'ultima missione di Sam, missione che si è rivelata catastrofica per il nostro eroe, il quale ha dovuto uccidere il suo migliore amico Lambert. Ma ora, Fisher è pronto a rientrare in campo per scoprire chi ha tolto di mezzo la sua unica figlia. Sul piano psicologico, l'ex agente della NSA non è più lo stesso: è più arrabbiato che mai e deciso a scoprire la verità sulla morte della sua bambina, spacciata per un semplice incidente. La struttura di gioco è stato rinnovata del tutto per rendere l'azione più facile e intuitiva. Il primo dettaglio che salta agli occhi è il cambiamento di colore che avviene quando Sam si trova in punti dove il nemico non potrà vederlo assolutamente. In queste situazioni, inoltre, vengono evidenziati con colori accesi i nemici e gli oggetti con cui eliminarli (come un estintore, per citarne uno). Non disporremo di tutti i "soliti" gadget, ma dovremo arrangiarci usando, per esempio, uno specchietto mezzo rotto per guardar sotto le porte. Non servirà più neanche il visore notturno, che mantiene una funzione prettamente "estetica". Una caratteristica ben riuscita del gioco è la possibilità di modificare il vasto arsenale con cui sbarazzarsi dei nemici, avendo a disposizione una serie di accessori realistici come i diversi tipi di mirino, silenziatore, munizioni, calcio dell'arma e caricatore allungato. Potremo giocare questo titolo a tre livelli di difficoltà differenti (facile, normale e realistico), mentre la modalità multiplayer prevede cinque tipi di partite: Storia in cooperativa (ripercorrendo il prologo della trama principale impersonando due agenti segreti), Cacciatore (dovremo eliminare tutti i nemici presenti), Ultimo uomo (bisogna difendere un punto preciso), Scontro finale (Spia contro Spia) e Infiltrazione (bisogna eliminare tutti i nemici senza farsi scoprire). Nella versione PC di *Conviction* è presente anche l'opzione UPLAY che, previa registrazione, permette di acquistare elementi esclusivi con dei punti ottenuti nel corso del gioco. Nonostante qualche bug, la grafica è abbastanza buona, e lo stesso può dirsi del doppiaggio. Va sottolineato che il gioco richiede assolutamente l'accesso a Internet per essere attivato e potrebbe incontrare problemi con le schede grafiche ATI HD 3000. *Splinter Cell: Conviction* è un gioco da consigliare a tutti gli appassionati della saga e dei titoli stealth, ma anche alle persone chi si avvicinano per la prima volta a questo genere di giochi. È una vera chicca per la vostra collezione video ludica.

Silver 1696

È un Sam Fisher inedito, quello presentato in questo episodio di *Splinter Cell*.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alex95
Elliott
Fertal
Il_tentacolo
J.B.
Jonsi84
Pistachio
Rune92
$un
The great escaper
Tiberiu
Yano

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi.
Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

1● Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.
Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet.
Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

2● Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

I costi per la visualizzazione del contenuto variano in base al singolo piano tariffario dell'utilizzatore.

Giochi per il Mio Computer IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.

Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **12**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

SCOOP
prima occhiata

FREE TO PLAY

Nonostante il sito ufficiale affermi che il prezzo del gioco è ancora da decidere, gli sviluppatori stessi ci hanno confermato che *Age of Empires Online* adotterà una formula Free to Play. Il client, dunque, sarà scaricabile e giocabile gratuitamente, e periodicamente verranno aggiunti contenuti extra a pagamento. L'idea, però, non è quella di logorare i nostri borsellini con una miriade di microtransazioni, bensì di proporre contenuti più succosi a prezzi meno micro, ma pur sempre ragionevoli. Staremo a vedere.

AGE OF EMPIRES ONLINE

Visto alla Gamescom 2010

L'era degli strategici in tempo reale di Microsoft non è ancora finita.

- **SVILUPPATORE** Robot Entertainment **GENERE** MMOG/RTS
- **CASA** Microsoft Game Studios **INTERNET** www.ageofempiresonline.com

***AGE OF EMPIRES* CONQUISTERÀ I VOSTRI CUORI PERCHÉ:**

- La grafica è bella e colorata.
- Non punirà chi ha poco tempo da dedicare al gioco.
- Esplorerà un nuovo stile di gioco online.
- Recupererà lo stile del mitico Age of Empires.

DATA DI USCITA 2011

CREDEVATE che *Age of Empires* fosse morto con la chiusura di Ensemble Studios?

Molti fan, quando due anni fa Microsoft mise la parola fine a uno dei suoi più storici studi di sviluppo, ebbero un sussulto.

Eppure, per la gioia di tutti gli strateghi, alcuni dei fondatori del gruppo hanno dato vita a Robot Entertainment, che ha prontamente firmato un accordo con il colosso di Redmond. Il risultato? Un nuovo *Age of Empires*, nonché un secondo inizio per la serie. Abbandonando la struttura da RTS classico, infatti, *Age of Empires Online* sperimenta con una struttura affine ai giochi online di massa, introducendo una città persistente che produrrà risorse e ricchezze anche mentre non saremo connessi.

La nostra capitale potrà essere personalizzata sia a livello estetico, sia a livello funzionale, grazie a un sistema di consiglieri (che conferiranno bonus ai guadagni, e potranno essere cambiati e sbloccati come delle carte collezionabili) e alla costruzione di edifici per potenziare le unità e aprire la strada a nuove quest. Connettendoci al server, in pratica, verremo accolti da una schermata che ci racconterà cosa è stato prodotto durante la nostra assenza: legname, oro, ma anche denaro ottenuto dai negozi in seguito alla visita di altri utenti, che un po' come in *Farmville* potranno aiutarci a far prosperare i nostri possedimenti. Saremo alle prese con

"NON PENALIZZERÀ CHI TRASCURERÀ IL PROPRIO ACCOUNT"

l'ennesimo cimitero del tempo, in cui le nostre poche ore libere andranno inesorabilmente a morire? Non proprio. Infatti, per una precisa scelta di design, *Age of Empires Online* non penalizzerà in nessun modo chi trascurerà il proprio account, permettendo anche alle tante persone che non possono giocare tutti i giorni di godersi l'esperienza appieno. L'idea è interessante, anche perché, seguendo l'esempio portato da tanti successi di Facebook, darà modo agli utenti di interagire socialmente, senza privarli del gusto di una solida esperienza in solitaria, tipica di *Age of Empires*. Dopo avere investito le nostre risorse in potenziamenti per le strutture e per i soldati, infatti, potremo accettare delle quest e avventurarci fuori dalla nostra base, dove ritroveremo il classico sistema di strategia in tempo reale che associamo alle magiche parole "Age of". Impartiremo ordini a colpi di mouse, come al solito, e in più avremo a disposizione un ventaglio di abilità preso di peso dai vari MMORPG, con le quali, per esempio, potremo chiamare in nostro aiuto un gruppo di arcieri. Il tutto è coronato da una grafica semplice e colorata, pensata per dare soddisfazioni sui PC più potenti, ma soprattutto per girare decentemente anche su computer meno performanti. Non dimentichiamo, del resto, che questa reinvenzione di *Age of Empires*, pur non tradendo lo zoccolo duro dei fan, vuole raggiungere nuovi mercati e ampliare il proprio pubblico. Se queste sono le premesse, l'obiettivo è a portata di mano. GIOCHI COMPUTER

Fuori dalla città, le battaglie saranno le classiche della serie. Puntate, cliccate, fuoco!

La città potrà essere personalizzata con tante strutture diverse, grazie alle quali interagire con altri giocatori o potenziare le proprie unità.

Inizialmente, saranno disponibili solo i Greci, ma è lecito aspettarsi espansioni con altre civiltà.

Nonostante la grafica, quasi da cartone animato, lo stile della serie è immediatamente riconoscibile.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Robot Entertainment
- **Provenienza:** Texas
- **Nati nel:** 2008
- **Storia:** Storia: Nati dalle ceneri di Ensemble Studios, gli studi di Robot Entertainment hanno firmato un accordo con Microsoft per il supporto di Halo Wars su Xbox 360 (ultimo gioco ufficiale di Ensemble) e per la produzione di nuovi titoli
- **Li conosciamo per:** Per adesso li conosciamo… per nome. Ma i Robot Studios includono tanti membri dei vecchi Ensemble Studios, quindi è lecito aspettarsi un RTS di qualità.

ATTENDERE PREGO!

Il gioco è attualmente in fase Beta, e uscirà nella prima parte del 2011.

SCOOP prima occhiata

LA FORZA DELLA NATURA

Le immagini di *From Dust*, da sole, non rendono giustizia alla bellezza del motore grafico, il cui più grande pregio è quello di plasmare i paesaggi in tempo reale, scatenando la furia degli elementi e calcolandone dinamicamente tutte le conseguenze. Per vedere *From Dust* in azione, puntate i vostri browser su Youtube all'indirizzo **http://youtu.be/YM1PEbxgThA?hd=1**. Se invece avete uno smartphone, aprite il lettore di QR code e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **12**).

Visto alla Gamescom 2010

FROM DUST

Dai diamanti non nasce niente, dalla polvere nascono i giochi.

- **SVILUPPATORE** Ubisoft Montpellier
- **GENERE** Simulatore di divinità
- **CASA** Ubisoft
- **INTERNET** www.fromdustgame.com

FROM DUST SARÀ DIVINO PERCHÉ:

- Plasmare i paesaggi è un'esperienza unica.
- La tecnologia impiegata è valida e originale.
- L'atmosfera è surreale, come nei migliori giochi di Chahi.
- Scopriremo un nuovo approccio ai simulatori di divinità, ben diverso dai classici *Black & White*.

DATA DI USCITA 2011

ERIC Chahi è un personaggio strano, amichevole, con uno sguardo brillante a metà tra il genio e la follia.

Se non seguite il mondo dei videogiochi dai lontani Anni '90, probabilmente il suo nome non vi dirà nulla: si è guadagnato un posto nella storia sviluppando *Another World*, un capolavoro di giocabilità in due dimensioni, per poi dare vita all'ambizioso *Heart of Darkness*, titolo estremamente valido, che purtroppo arrivò fuori tempo massimo a causa di un'infinita serie di ritardi. Dopo una simile esperienza, completamente aliena alla sua natura da sviluppatore solitario (pensate che, per *Another World*, arrivò addirittura a dipingersi da solo la copertina), Eric si allontanò dal mondo dei videogiochi. Nel recente passato abbiamo assistito a qualche piccola conversione e a una riedizione in alta definizione di *Another World*, ma a ben vedere sono più di dodici anni che questo artista del design non sforna qualcosa di completamente nuovo.

From Dust, dunque, rappresenta il suo piccolo grande ritorno nel mondo dei pixel. Piccolo, perché sarà un semplice gioco scaricabile da Steam, sviluppato da lui e da una ventina di collaboratori, e grande, perché, nonostante le risorse limitate, riesce a trasmettere immediatamente lo stile di Eric Chahi. Si tratta di un bizzarro

"UNO DEI TITOLI PIÙ ORIGINALI E INTERESSANTI DELLA GAMESCOM"

simulatore di divinità, nel quale la nostra principale attività sarà quella di plasmare il mondo di gioco, creando fiumi, foreste, isole e vulcani.

Muovendo il nostro cursore sullo schermo, avremo modo di creare acqua, fuoco e terra, modificando di fatto la morfologia del terreno. Se finisse qui, saremmo alle prese con un semplice editor, ma in *From Dust* tutto succede in tempo reale. Fate crescere una montagna sotto un lago, e vedrete l'acqua cadere sui lati, muovendosi dinamicamente in base agli ostacoli che incontrerà. Fate eruttare della lava su una collina, e osserverete gli alberi andare in fiamme, mentre il magma scorre lentamente verso il mare, dove darà vita a formazioni rocciose.

È una suggestiva simulazione della natura, nell'ambito della quale dovremo aiutare delle popolazioni primitive a prosperare, permettendo loro di raggiungere indenni le pietre necessarie ai loro riti. Il breve demo su cui abbiamo messo le mani nel corso della Gamescom di Colonia ci ha dato solo un assaggio del sistema di gioco, e si è giustamente focalizzato sulla raffinata tecnologia utilizzata per la deformazione del paesaggio, il vero piatto forte di questo affascinante gioco.

Un simile strumento, nelle sapienti mani di Eric Chahi, fa di *From Dust* uno dei titoli più originali e interessanti tra quelli in uscita il prossimo anno. GIOCHI COMPUTER

I paesaggi, pur essendo estremamente realistici a livello fisico, hanno un fascino da "altro mondo", proprio come gli sfondi di *Another World*.

Questa grande sfera d'acqua è il nostro cursore: usandolo, possiamo creare dell'acqua, oppure assorbirla per dar vita a un passaggio.

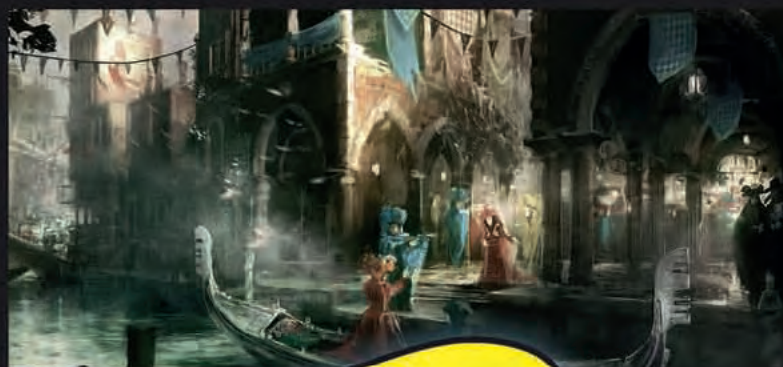
Aiutando le popolazioni primitive otterremo nuovi poteri, grazie ai quali giocare ancora di più con la natura e i paesaggi.

Il tempo, in *From Dust*, scorre più velocemente: mutazioni che nel nostro mondo richiederebbero anni, si consumano nell'arco di pochi secondi.

PROFESSIONE SVILUPPATORE

- **Nome:** Eric Chahi
- **Provenienza:** Montpellier
- **Inizio carriera:** 1983
- **Storia:** Dopo essersi distinto per il suo talento nella programmazione dell'Amiga e dell'Atari ST, Chahi si unì a Delphine Software, per la quale sviluppò *Another World*. In seguito, fondò Amazing Studio per lavorare a *Heart of Darkness*, il suo ultimo grande progetto prima di *From Dust*
- **Lo conosciamo per:** *Another World*, *Heart of Darkness*.

ATTENDERE PREGO!

Eric Chahi non si è sbilanciato: *From Dust* uscirà in un non meglio precisato 2011.

Questo mese, il carico di anteprime e scoop della Gamescom sottrae un po' di spazio alle News, ma ciò non significa che le novità siano finite. Abbiamo immagini, annunci e dettagli sui giochi più attesi. Si parte!

A cura di Fabio Bortolotti

FPS/Puzzle

PORTAL 2

Il vostro cervello avrà bisogno di un coprocessore matematico.

GALLERY

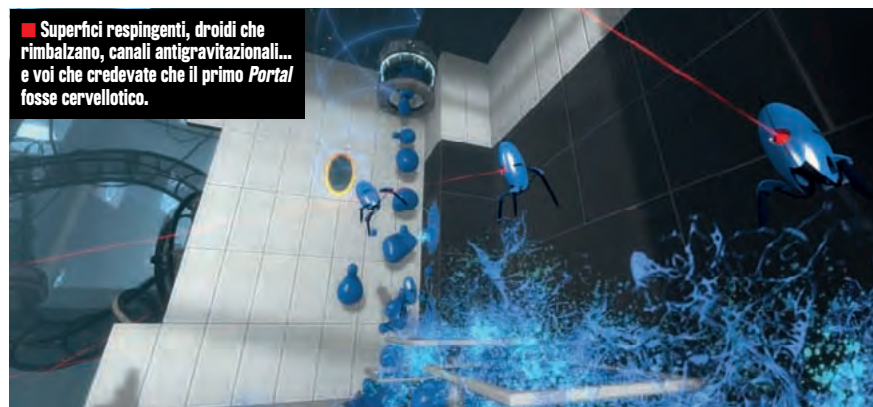
CHI ricorda i tempi in cui i nostri vecchi microprocessori vennero affiancati dai fantomatici "coprocessori matematici", che miglioravano le prestazioni del sistema?

Ecco, per giocare a *Portal 2* avremo bisogno di un co-cervello matematico, o se non altro di una scorta di aspirine e antidoti vari contro il mal di testa. In occasione della Gamescom, infatti, Valve ha mostrato al pubblico alcuni dei nuovi elementi che renderanno il seguito del miglior puzzle/FPS di sempre ancora più divertente e cervellotico.

Di recente, avevamo riportato proprio in questa rubrica la notizia dell'acquisizione da parte di Valve di un team di giovani programmatori indipendenti, che si era aggiudicato un premio all'Independent Games Festival con *Tag: The Power of Paint* (**www.youtube.com/watch?v=SD3EV2xzrYQ**). *Portal 2*, ispirandosi a *Tag*, introdurrà vari tipi di vernici, che influenzeranno le proprietà fisiche delle superfici: il gel repulsivo farà rimbalzare qualunque oggetto, animato o non, mentre quello propulsivo aumenterà a dismisura la velocità di chiunque lo calpesti. Oltre a questo, sono stati introdotti dei canali ascensionali (che potranno a loro volta essere deviati dai portali), e delle piattaforme elastiche per eseguire dei perfetti "salti della fede". Insieme a questi nuovi elementi, che daranno un ulteriore guizzo di genio alla campagna single player, ci sarà un'intera modalità cooperativa, in cui due giocatori brandiranno altrettanti diversi set di portali. Il bello è che potranno usare l'uno i portali dell'altro, creando anche combinazioni da quattro portali. Vi fa male il cervello solo a pensarci? Se avete uno smartphone, guardate il video legato al QR code che pubblichiamo a fondo notizia, oppure fatevi un giro sul canale Youtube di Valve (**www.youtube.com/user/Valve**). Questa volta, proprio non ci viene in mente come potremmo descrivere nel dettaglio quel che succede su schermo. Dopo aver visto, capirete!

La vernice verrà emessa da appositi generatori, che naturalmente giocheranno un ruolo chiave nei puzzle.

"Le vernici influenzeranno le proprietà fisiche delle superfici"

Superfici respingenti, droidi che rimbalzano, canali antigravitazionali... e voi che credevate che il primo *Portal* fosse cervellotico.

Aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera per guardare il video di *Portal 2* (istruzioni a pagina 12).

Puzzle/Horror

LUCIUS

Il diavolo fa le pentole, ma non le soluzioni agli enigmi.

L'inquietante *Lucius*, ultimo sforzo di Shiver Games, ci metterà nei satanici panni del piccolo Lucius, figlio del Diavolo in persona, e ci assegnerà una semplice missione: far scappare gli abitanti di una casa, senza destare sospetti sulla nostra origine demoniaca.

Per farlo dovremo orchestrare simpatici incidenti, partendo dai semplici oggetti presenti nella magione. Dopo ogni puzzle risolto, inoltre, guadagneremo nuovi poteri soprannaturali, come la telecinesi e il controllo mentale, grazie ai quali anche i personaggi non giocanti diventeranno parte integrante delle soluzioni. Volete sapere quando è nato Lucius? Nel 6 giugno del 1966, che domande! A parte queste premesse da disco black metal di serie Z, *Lucius* potrebbe rivelarsi una bella sorpresa per tutti i fan dell'horror.

Data di uscita: 6 giugno 6666 (ehm, primo trimestre 2011)
Internet: http://lucius.shivergames.com

Una grafica semplice, ma inquietante, e uno stile di gioco diabolico. Funzionerà?

MMORPG

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Annunciati i dettagli della Collector's Edition della nuova espansione.

Blizzard ha annunciato l'edizione da collezione di *World of Warcraft: Cataclysm*, terza espansione del celeberrimo MMORPG.

La Collector's, una vera chicca per tutti i fan di *World of Warcraft*.

L'edizione, in tiratura limitata, sarà disponibile solo presso i rivenditori del mondo reale (niente online), e conterrà, oltre al gioco, una serie di contenuti esclusivi. Ci saranno il libro di illustrazioni "Art of the Cataclysm", con 176 pagine di artwork e bozzetti, un pet ingame (Deathwing il Piccolo), un DVD con il "Dietro le quinte", con più di un'ora di interviste e commenti, una retrospettiva sull'universo di *Warcraft*, la colonna sonora di *Cataclysm*, un tappetino per il mouse, un mazzo di carte collezionabili di *WoW*, due carte con illustrazioni speciali e due hero card esclusive. Il tutto, sarà vostro per 69,99 euro, a patto che riusciate ad acchiapparne una copia.

Data di uscita: 2010
Internet: www.wow-europe.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
007 Blood Stone	Activision Blizzard	Novembre	● (arancione)
Age of Empires Online	Microsoft	2011	● (verde)
ArcaniA: Gothic 4	JoWooD	Ottobre	● (verde)
Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Inizio 2011	● (arancione)
BioShock Infinite	Take 2	2012	● (rosso)
Brink	Bethesda	Autunno	● (arancione)
Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	9 Novembre	● (verde)
Crysis 2	EA	25 Marzo	● (verde)
Dark Spore	EA	Febbraio 2011	● (arancione)
Dead Space 2	EA	25 Gennaio	● (verde)
Deus Ex: Human Revolution	Eidos	2011	● (rosso)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
Dragon Age II	EA	2011	● (arancione)
F.3.A.R.	Warner Interactive	Fine 2010	● (verde)
Fallout: New Vegas	Bethesda	Ottobre	● (verde)
Fable III	Microsoft	Autunno	● (arancione)
FIFA 11	EA	1 Ottobre	● (verde)
Final Fantasy XIV	Square Enix	Settembre	● (verde)
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	2011	● (arancione)
Guild Wars 2	NCsoft	2011	● (arancione)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2011	● (rosso)
Homefront	THQ	2011	● (arancione)
Hunted: The Demon's Forge	Bethesda	Inizio 2011	● (arancione)
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	Disney Interactive Studios	Autunno	● (arancione)
Max Payne 3	Take Two	Fine 2010	● (rosso)
Medal of Honor	EA	Ottobre	● (arancione)
Might & Magic: Heroes VI	Ubisoft	2011	● (arancione)
Need for Speed Hot Pursuit	EA	Novembre	● (verde)
Pro Evolution Soccer 2011	Konami	30 Settembre	● (verde)
Rage	EA	2011	● (arancione)
Shogun 2: Total War	Sega	2011	● (verde)
Spec Ops: The Line	2K Games	2011	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	Primavera	● (verde)
Super Street Fighter IV	Capcom	2010	● (arancione)
The Sims: Medieval	EA	2011	● (arancione)
The Witcher 2	Namco Bandai	Metà 2011	● (arancione)
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	2011	● (verde)
TRON: Evolution	Disney Interactive	Novembre	● (arancione)
True Crime Hong Kong	Activision Blizzard	Fine 2010	● (verde)
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	Fine 2010	● (verde)
XCOM	2K Games	2011	● (rosso)

Simulatore di calcio
FIFA 11

Palla al centro per Electronic Arts, in attacco anche su PC.

Il sistema di dribbling a 360 gradi di *FIFA 11* ci sta piacendo. Appuntamento al prossimo numero per la recensione.

Sì, ci stiamo giocando. Sì, ci sta piacendo. E sì, lo recensiremo sul prossimo numero di GMC.
Per il momento, rispetto a quanto vi abbiamo scritto nel nostro recente scoop dedicato a *FIFA 11* di EA, siamo rimasti positivamente impressionati dal nuovo sistema di dribbling "a 360 gradi", grazie al quale la gestione dei contrasti e delle azioni risulta molto più realistica e controllabile. Tanto per chiarirci, è esattamente uno degli aspetti sui quali la concorrenza, meglio nota come *Pro Evolution Soccer*, stenta ancora a decollare. La battaglia a centro campo, insomma, si preannuncia più agguerrita che mai, ma è impossibile negare che quest'anno EA abbia un tridente d'attacco d'eccezione. Curiosi? Scaldatevi fotografando questo QR Code!

Aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera per vedere l'intervista con il producer di *FIFA 11* (istruzioni a pagina 12).

Data di uscita: 1 ottobre
Internet: www.ea.com/games/fifa-soccer

Gioco di ruolo online
NEVERWINTER

Nei Forgotten Realms, ma con Cryptic Studios.

Cinque eroi, una sola avventura. Terremo d'occhio con molta attenzione questa nuova "impresa" di Cryptic Studios.

Atari e Cryptic Studios hanno annunciato un nuovo gioco di ruolo online basato sulla licenza di "Dungeons & Dragons" e ambientato a Neverwinter.
"Siamo entusiasti di sviluppare una nuova versione di *Neverwinter*. Sono trascorsi ormai anni da quando il primo gioco diventò un'icona e siamo onorati di lavorare a una serie così importante," ha dichiarato Jack Emmert, amministratore delegato di Cryptic Studios. "Siamo collaborando a stretto contatto con Wizards of the Coast e R.A. Salvatore per creare un'avventura di "D&D" assolutamente realistica, con una trama avvincente e una giocabilità emozionante."
In *Neverwinter* potremo scegliere tra cinque classi, alleandoci con amici in carne e ossa (o Intelligenze Artificiali) per formare party con cinque eroi. L'uscita del gioco è prevista solo su PC nel quarto trimestre del 2011, e sarà parte di un'operazione multimediale che includerà anche una serie di libri scritti da Salvatore.

Data di uscita: Autunno 2011
Internet: www.playneverwinter.com

Progetto Top Secret
TELLTALE E I CROSSOVER

Quattro personaggi in cerca di avventure.

Tycho Brahe di *Penny Arcade*, Max di *Sam & Max*, l'Heavy di *Team Fortress 2* e Strong Bad. Cosa c'entrano questi quattro personaggi, provenienti da giochi completamente diversi?
Semplice, fanno parte di un nuovo progetto ipersegreto di Telltale Games, che attraverso un enigmatico e striminzito trailer ha annunciato lo sviluppo di questo crossover. Cosa possiamo aspettarci? Un'avventura grafica? Uno sparatutto? Un pesce d'Aprile con sei mesi d'anticipo? In ogni caso, considerando la simpatia dei personaggi coinvolti e la qualità delle ultime uscite di Telltale, attendiamo fiduciosi di saperne qualcosa di più.

Data di uscita: È ancora un enigma
Internet: www.telltale.com

Il buono, il brutto, il cattivo e il grosso. A voi il piacere di decidere in quale ordine!

FPS

MEDAL OF HONOR

La Beta di Battlefield 3 inclusa nella Limited Edition del nuovo Medal of Honor.

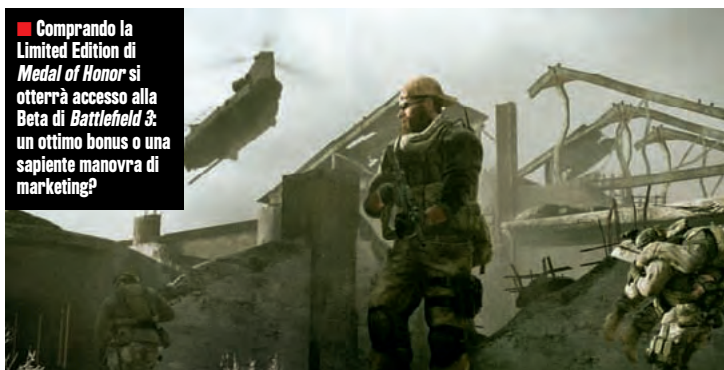
Electronic Arts ha annunciato che la Limited Edition di *Medal of Honor*, in uscita il 15 ottobre, includerà l'accesso alla beta di *Battlefield 3*, l'altro grande sparatutto targato EA in lavorazione presso gli studi di DICE (che si sono occupati anche della componente multiplayer di *MOH*).

Oltre a questa chicca, decisamente tangibile, ci saranno anche i soliti bonus "virtuali": armi, munizioni e mimetizzazioni, che forniranno ai possessori della Limited un piccolo vantaggio tattico nei primi giorni di vita del gioco.

Data di uscita: 15 ottobre
Internet: www.medalofhonor.com

Comprando la Limited Edition di *Medal of Honor* si otterrà accesso alla Beta di *Battlefield 3*: un ottimo bonus o una sapiente manovra di marketing?

Gestionale

PIÙ TROPICI PER TUTTI

Una mega offerta tropicale in arrivo da FX Interactive.

FX Interactive sta per portare in Italia un lussuoso pacchetto contenente tutti gli episodi della serie di *Tropico*.

Al prezzo competitivo cui ci ha abituato FX, avremo modo di portarci a casa il primo *Tropico*, con l'espansione *Paradise Island*, *Tropico 2: Il Covo dei Pirati* e *Tropico 3*, con l'espansione *Absolute Power*. Questa overdose tropicale arriverà sugli scaffali nostrani a fine ottobre, e farà coppia con una recensione approfondita sul prossimo numero di GMC!

Data di uscita: Ottobre
Internet: www.fxinteractive.com

Tutto il fascino delle isole tropicali (pirati compresi) tornerà sugli scaffali a opera di FX Interactive.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER CONTEST SITECOM

Giochi per il Mio Computer in collaborazione con SITECOM indice un Contest a Banda Larga!

SITECOM è famosa per i suoi modem, router e altre periferiche dedicate alla rete. Impegnando la vostra creatività, potrete essere premiati con uno dei prodotti dedicati da Sitecom ai videogiocatori, per creare una rete domestica veloce e a prova di hacker!

COME PARTECIPARE

Quello che vi chiediamo è di descrivere in circa 500 caratteri cosa potrà rappresentare la Grande Rete nel prossimo futuro. L'importante è che cerchiate di sfruttare la fantasia, ipotizzando qualche impiego inedito di Internet.

Inviate il tutto all'indirizzo:
contest.blog.gmc@sprea.it

La redazione di GMC sceglierà, a proprio insindacabile giudizio, le 3 definizioni più originali, premiandone gli autori. È consentito l'invio di una sola ipotesi/descrizione; in caso contrario, verrà presa in considerazione la prima pervenuta.

Le vostre idee vanno inviate solo via e-mail a **contest.blog.gmc@sprea.it** entro e non oltre la mezzanotte del **20 ottobre 2010**

I PREMI IN PALIO

1° CLASSIFICATO
Wireless Simultaneous Dualband 300N XR Gigabit Gaming Router II
È uno dei router più tecnologicamente avanzati per giocare, per il download e per lo streaming in HD. Grazie alla tecnologia StreamEngine sono garantiti una bassa latenza nei giochi online e zero lag nelle LAN.

2° CLASSIFICATO
Wireless Modem Router 300N Kit
È un wireless ADSL 2+ Modem Router 300N X3 con ottime prestazioni. Con questo strumento potrete configurare una rete wireless allacciando qualunque dispositivo senza la minima dispersione di banda.

3° CLASSIFICATO
Wireless Audio Transmitter
È semplice da utilizzare: è sufficiente collegare l'Audio Transmitter allo stereo e attraverso gli altoparlanti di quest'ultimo potrete ascoltare tutti i file audio provenienti dal vostro desktop o notebook.

quando il gioco si fa duro

ABBONATI CON UN CLIC!
Per abbonarti online, apri il lettore QR code del tuo smartphone e inquadra questo codice. Per scoprire come fare, vai a pagina 12

SOLO 68,00 €
ricevi
13 numeri
più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO
se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere **4 NUMERI GRATIS** all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmo** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **13 numeri** a soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33.79%
Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,23

Prezzo a copia Euro 5,23

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29.89%
Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,54

Prezzo a copia Euro 5,54

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** **13 numeri** a soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 5,92

Prezzo a copia Euro 5,92

*Offerta valida fino a venerdì 8 ottobre 2010

i duri iniziano ad abbonarsi

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 13 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.**
Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

i vantaggi

- **Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!**
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 33.79% praticamente PIÙ DI 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!**

i rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare se ti sta per scadere** l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.GMC@SPREA.IT AL FAX N° 02/700537672 O AL NUMERO TELEFONICO 02/87158225 TUTTI I GIOVEDÌ DALLE 10,00 ALLE 14,00

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM

GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0

GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM

GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli spararatutto tattici più riusciti di sempre!
RAINBOW SIX VEGAS 2

GMC 162 – Dicembre 2009
Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!
SINS OF A SOLAR EMPIRE

GMC 163 – Natale 2009
Sconfiggi il Male che si annida in Central Park!
ALONE IN THE DARK

GMC 164 – Gennaio 2010
Riporta la pace in un mondo fantasy sull'orlo della distruzione!
KING'S BOUNTY THE LEGEND

GMC 165 – Febbraio 2010
Dai la caccia al male e annientalo, nel gioco concepito dal genio dell'horror Clive Barker!
CLIVE BARKER'S JERICHO

GMC 166 – Marzo 2010
Comanda un esercito pronto a combattere per il destino del mondo!
CODENAME: PANZERS COLD WAR

GMC 167 – Aprile 2010
Arruolati nelle forze speciali, scontrati con la terribile potenza dell'oscura Alma e sconfiggi la tua P.A.U.R.A!
F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

vai sul sito

www.spreastore.it

GMC 168 – Maggio 2010
Comanda la tua squadra al centro di un'esperienza di combattimento estremamente realistica!
ARMA: ARMED ASSAULT

GMC 169 – Giugno 2010
Un gioco di ruolo d'azione epocale: salva la galassia, al comando della tua squadra d'élite!
MASS EFFECT

GMC 170 – Luglio 2010
Diventa il nuovo campione delle adrenaliniche corse su strada!
NEED FOR SPEED PROSTREET

GMC 171 – Agosto 2010
Lo sparatutto mozzafiato in cui puoi curvare la traiettoria dei proiettili!
WANTED: WEAPONS OF FATE

GMC 172 – Settembre 2010
Un'emozionante corsa contro il tempo per salvare il genere umano!
TWIN SECTOR

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

Quantità	Pubblicazione	Prezzo
	GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	€ 7,90
	GMC 157 – Luglio 2009 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	€ 7,90
	GMC 158 – Agosto 2009 – X3 Reunion 2.0	€ 7,90
	GMC 159 – Settembre 2009 – SpellForce 2 + Dragon Storm	€ 7,90
	GMC 160 – Ottobre 2009 – Medal of Honor Airborne	€ 7,90
	GMC 161 – Novembre 2009 – Rainbow Six Vegas 2	€ 7,90
	GMC 162 – Dicembre 2009 – Sins of a Solar Empire	€ 7,90
	GMC 163 – Natale 2009 – Alone in the Dark	€ 7,90
	GMC 164 – Gennaio 2010 – King's Bounty The Legend	€ 7,90
	GMC 165 – Febbraio 2010 – Clive Barker's Jericho	€ 7,90
	GMC 166 – Marzo 2010 – Codename: Panzers – Cold War	€ 7,90
	GMC 167 – Aprile 2010 – F.E.A.R. 2 - Project Origin	€ 7,90
	GMC 168 – Maggio 2010 – ArmA: Armed Assault	€ 7,90
	GMC 169 – Giugno 2010 – Mass Effect	€ 7,90
	GMC 170 – Luglio 2010 – Need for Speed ProStreet	€ 7,90
	GMC 171 – Agosto 2010 – Wanted: Weapons of Fate	€ 7,90
	GMC 172 – Settembre 2010 – Twin Sector	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità / Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it** oppure telefonare allo **02/87158224** tutti i mercoledì dalle 10,00 alle 14,00

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 99075871 intestato a Sprea Editori S.P.A. ARRETRATI, Via Torino 51 - 20063 Cernusco sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data________________ Firma del titolare________________

American Express | Diners Club International | MasterCard | VISA

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - N°173

Visto alla Gamescom 2010

■ Secondo Crytek, New York è un enorme livello completamente aperto, dove potremo girare in lungo e in largo.

■ La quantità di dettagli presenti in *Crysis 2* è impressionante.

CRYSIS 2

New York è un campo di battaglia: vincerà l'armatura o l'invisibilità?

ISTANTANEA SU: *CRYSIS 2*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Crytek
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** Per ora, gli sviluppatori non si sono sbottonati sul supporto Direct X 11. In generale, se c'è un gioco che sfrutterà a fondo il vostro PC super ultra potente, sarà questo.
- **Internet:** www.crytek.com/games/crysis2/overview
- **Nei Negozi:** 25 marzo 2011
- **Perché aspettarlo:** L'obiettivo di Crytek, sbandierato anche sul sito ufficiale, è di produrre il miglior sparatutto della storia. Da quello che abbiamo visto all'E3 e a Colonia, possiamo confermare che sono sulla strada giusta.

EDIZIONI DI LUSSO

Esisteranno ben tre edizioni per *Crysis 2*: oltre alla "normale", una "Limited" dal prezzo identico, ma che contiene un bonus di esperienza per sbloccare subito dei bonus nel multiplayer, una "dogtag" (le medagliette dei militari) virtuale unica da mostrare con orgoglio nei deathmatch, e un'arma unica, uno SCAR che comprende un proiettore olografico ideale per ingannare i nemici. Il passo successivo è la mirabolante "Nano suit edition", dal costo di 149 euro, che comprende una miniatura di circa 30 cm del "profeta", un art book e uno zainetto che ricorda la nano suit. Sarà disponibile solo tramite preordine, quindi chi è interessato si affretti!

AZIONE!
Volete vedere *Crysis 2* in azione e avere un assaggio della Limited Edition? Aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).

BRUTTE notizie dalla Gamescom di Colonia: è arrivata la conferma definitiva, anche se qualcosa era già nell'aria da qualche tempo, che *Crysis 2* arriverà il 25 marzo del 2011 invece che il prossimo ottobre.

Tuttavia, abbiamo potuto provare il multiplayer di questo fantastico FPS, giocandolo su PC e in prima persona. Abbiamo provato due mappe: la prima era sviluppata su una serie di tetti della Grande Mela, e ci siamo allegramente bastonati con altri 15 giocatori. La grafica è, come prevedibile, praticamente perfetta, ricca di dettagli e con una visuale da urlo su New York. I meccanismi del multiplayer, in cui due squadre di forze speciali (gli alieni, quando presenti, sono controllati comunque dall'Intelligenza Artificiale) si menano con passione e senza quartiere, sono simili a quelli del primo *Crysis*, anche se la nanotuta che tutti i giocatori indossano è decisamente più potente. L'effetto è di vedere 16 giocatori correre come dei dannati, diventare continuamente invisibili e saltare ad altezze

"LA GRAFICA È PRATICAMENTE PERFETTA, CON UNA VISUALE DA URLO SU NEW YORK"

incredibili, ed è decisamente piacevole. È un po' come giocare a Team Deathmatch tra supereroi, e la chiave della vittoria consiste nel capire quale potere utilizzare in ogni situazione: attivare la corazza "potenziata" correndo verso i nemici, diventare invisibili al momento giusto, riapparire dietro la schiena del nemico e fulminarlo!

La seconda mappa presentava un edificio crollato e finito contro un'altra abitazione: lo stile del primo, fine secolo, strideva con la seconda, decisamente più moderna.
I membri dei team sfrecciavano per la breccia che si era creata, saltellando come dei pazzi per freddare i nemici meno attenti. Una delle sei modalità multiplayer è "Nave Aliena", in cui dovremo raggiungere il sito di un'astronave precipitata al suolo e difenderlo dai nemici – una rivisitazione del classico Battura la Bandiera, in cui però è presente una massa di alieni controllata dall'Intelligenza Artificiale. Dovremo fare quindi i conti sia con gli avversari in carne e ossa, sia con quelli gestiti dal PC.
Come è consueto nel multiplayer degli FPS, potremo scegliere tra cinque diverse "classi": inoltre, accumulando esperienza sarà possibile sbloccare dei bonus con cui configurare la propria tuta. Per esempio, sarà consentito "sentire" meglio i nemici, oppure ricaricare più velocemente le armi. GIOCHI COMPUTER

Visto alla Gamescom 2010

ISTANTANEA SU: *DIABLO III*

- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Blizzard
- **Genere:** GdR d'azione
- **Requisiti di sistema:** Blizzard non si è ancora pronunciata sui requisiti tecnici del gioco, ma possiamo aspettarci qualcosa di simile al recente *StarCraft II*, quindi una CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM e una scheda 3D 256 MB
- **Internet:** http://us.blizzard.com/diablo3
- **Nei Negozi:** "Quando sarà pronto!"
- **Perché aspettarlo:** Per vivere un'epica avventura in stile Blizzard e sviluppare una dipendenza dal rumore del clic del nostro mouse.

Il fabbro forgerà e riparerà le nostre armi.

Gli Artigiani verranno sbloccati nel corso della quest principale, e saranno a tutti gli effetti parte integrante della trama.

FOLLIE HARDCORE

Amate *Diablo* e il gioco duro alla follia? È il vostro giorno fortunato! Jay Wilson, lead designer di *Diablo III*, ha confermato il ritorno della modalità hardcore, che vi permetterà di creare personaggi la cui morte sarà totale e definitiva. Se il vostro eroe muore, in pratica, perderete tutti i livelli, tutti gli oggetti e tutti i progressi.

DIABLO III

Tutta la verità sugli artigiani del nuovo gioco di ruolo d'azione di Blizzard.

PER INGANNARE L'ATTESA

TORCHLIGHT

GMC Gen 10, **8**

La migliore delle imitazioni di *Diablo*. Un gioco economico e divertente, che pur non vantando una longevità "diabolica" regalerà grandi soddisfazioni a tutti i "cliccatori" fantasy.

BLIZZARD ha un curriculum impeccabile, e deve la sua lunga serie di successi a cicli di sviluppo attenti, mai affrettati, nei quali la qualità e la pulizia della realizzazione finale contano molto più delle date d'uscita.

Un simile procedimento comporta che tutte le parti del gioco siano costantemente messe in discussione, quasi fino al fatidico giorno dell'arrivo sugli scaffali. Blizzard non annuncia niente finché non è perfettamente sicura che arriverà nel prodotto definitivo, e quando annuncia lo fa con il contagocce. Per fortuna, GdR d'azione come *Diablo III* hanno uno spessore tale, da rendere rilevanti anche dettagli che sembrerebbero trascurabili a chi non conosce bene la serie. Per questo, in occasione della Gamescom di Colonia, abbiamo avuto il piacere di chiacchierare per più di un'ora con Jay Wilson, lead designer del gioco, esaminando tutte le sfaccettature del nuovo sistema basato sugli Artisan (gli Artigiani): "Volevamo introdurre un sistema per la creazione di oggetti, in *Diablo III*, ma l'idea che l'eroe avesse un altro lavoro, affiancato all'urgente missione per salvare il mondo, non si sposava bene con lo spirito del gioco. Perché passare ore a battere su un'incudine, quando si può andare nei dungeon a picchiare i cattivi?".

Ed ecco che entrano in gioco gli Artigiani, dei particolari Personaggi Non Giocanti che, una volta sbloccati, rivestiranno un ruolo chiave nel miglioramento dell'attrezzatura del nostro alter ego in *Diablo III*. Una volta che avremo guadagnato la loro fiducia, infatti, inizieranno a seguirci, aspettandoci in città, pronti a venderci oggetti o a lavorare sulle materie prime che porteremo in superficie.

La presentazione di Wilson si è centrata principalmente sul fabbro, necessario alla creazione di armi e corazze, e in grado di riparare gli oggetti, ma nel gioco definitivo avremo a che fare anche con il mistico, capace di incantare i nostri averi, e il gioielliere, che gestirà le gemme da usare per i potenziamenti. Tutti gli artigiani funzionano nella stessa maniera: mano a mano che si prosegue guadagneranno esperienza, diventando capaci di elaborare materiali di livelli più alti e sbloccando nuovi oggetti da costruire. Non si tratterà, però, di un procedimento automatico, visto che saremo noi a scegliere in quali campi si specializzeranno. Ci piacciono le asce? Potremo, per esempio, far concentrare il nostro fabbro sulla loro costruzione, sbloccando potenti armi che si adattino al nostro stile di gioco e ai nostri gusti.

La creazione degli oggetti, però, avrà sempre una piccola componente casuale. Realizzando un particolare tipo di stivali, per

La creazione di nuovi oggetti avrà una parte prevedibile e una casuale.

Ecco una versione espansa del negozio del fabbro: all'evoluzione degli Artigiani, infatti, corrisponderanno miglioramenti estetici per i negozi.

GEMME E SLOT

Il sistema di potenziamento degli oggetti magici tramite l'inserimento di gemme negli appositi slot sarà sostanzialmente identico a quello di *Diablo II*. Questa volta, però, alle gemme ci penserà il nostro amico Artigiano gioielliere!

DALLE STALLE ALLE STELLE

All'inizio, gli Artigiani ci seguiranno con le loro semplici masserizie, improvvisando dei negozietti di fortuna. Mano a mano che si evolveranno, però, aggiungeranno nuovi comfort e oggetti: qualunque tipo di progresso, in *Diablo III*, si riflette nella grafica.

esempio, l'interfaccia di gioco ci informerà sui poteri che avranno, dicendoci magari che oltre a quel +2 in velocità otterremo anche altri due poteri casuali, determinati al termine della procedura. Cliccare sui menu degli artigiani, dunque, ci regalerà un piccolo brivido da gioco d'azzardo, anche perché ogni operazione ha un costo, in denaro e risorse.

A questo proposito, vale la pena affrontare brevemente il modo in cui potremo accumulare le suddette risorse, e l'impatto che avranno sull'inventario. L'idea di Blizzard, giustamente, è stata quella di ridurre al massimo le interruzioni all'azione, senza obbligare il giocatore a tornare di frequente in città per liberare l'inventario. Per farlo è stata introdotta la possibilità di smantellare in qualunque momento gli oggetti in proprio possesso, riducendoli a componenti che potranno poi essere elaborati dagli artigiani. I componenti occuperanno spazio, ma si

"PERCHÉ PASSARE ORE A BATTERE SU UN'INCUDINE, QUANDO SI PUÒ ANDARE NEI DUNGEON A PICCHIARE I CATTIVI?"

accumuleranno in caselle singole, senza congestionare inutilmente l'inventario. "I giocatori capiranno rapidamente gli oggetti che conviene smantellare, tenendo solo quelli di valore, che potranno poi vendere o incantare", ha precisato Wilson.

Semplificando il concetto, dunque, gli artigiani sono dei negozi sbloccabili, che sarà possibile far crescere di livello e specializzare lungo un ampio albero di abilità. "Nessuno dei percorsi scelti esclude l'altro," ci ha spiegato Wilson, "ma avere tutte le specializzazioni porterà via molto tempo, fatto che spingerà i giocatori a pensare bene a come investono i loro punti". Dulcis in fundo, i nostri amici Artigiani saranno anche dei simpatici chiacchieroni, con i quali potremo parlare per apprendere curiosità, gossip e informazioni sul mondo di gioco.

Come dimostra quanto scritto finora in merito a un aspetto apparentemente semplice, *Diablo III* è curato sin nei minimi dettagli, e giustifica il suo interminabile ciclo di sviluppo con un sistema di gioco pensato con attenzione da ogni punto di vista. I più maligni potrebbero aggiungere che Blizzard si concentra su dettagli come questo perché in fondo *Diablo III* è una derivazione diretta di *Diablo II*, conservatrice e poco innovativa, ma alla fine della giornata la verità è una sola: quando il gioco arriverà sugli scaffali, per un motivo o per l'altro, sarà molto difficile ignorarlo. GIOCHI COMPUTER

Geralt porta sulla schiena i segni dell'interrogatorio: saprà vendicarsi, ne siamo sicuri.

Visto alla Gamescom 2010

Il motore grafico di *The Witcher 2* è decisamente evoluto, e permette di ammirare scenari da favola come questo.

ISTANTANEA SU: THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

- **Casa:** CD Projekt
- **Sviluppatore:** CD Projekt Red
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** Presumiamo una CPU Dual Core, 2 GB di RAM e una scheda 3D potente
- **Internet:** www.thewitcher.com
- **Nei Negozi:** Prima metà del 2011
- **Perché aspettarlo:** *The Witcher* ci ha fatto sognare, con la sua trama affascinante, le sue scelte che creavano situazioni uniche e la sensazione di "contare qualcosa" nel quadro generale. Il seguito promette di essere persino migliore, sotto questo punto di vista, soprattutto per quanto riguarda la miriade di bivi che presenterà. La grafica è ottima, bisogna vedere come si comporterà Geralt nei combattimenti, che ci sono sembrati finora un filo troppo arcade.

TRE GRANDI BATTAGLIE

Nel gioco, secondo quanto rivelato da CD Projekt, saranno presenti almeno tre grandi battaglie, che faranno impallidire tutti gli scontri fantasy visti prima. In effetti, ci hanno mostrato una rapida sequenza, e quel che abbiamo visto è impressionante: il campo di battaglia è enorme, con fantasmi che si battono da tutte le parti (la situazione ricordava un certo castello di Shivering Isles, ma più in grande). A un certo punto, un enorme mostrone – e dobbiamo tributare il giusto plauso a CD Projekt per avere creato una creatura credibile fatta di "pezzi" di castello – appare e inizia a combattere con Geralt, il quale non si tira indietro. Non vediamo l'ora di prender parte alle altre battaglie!

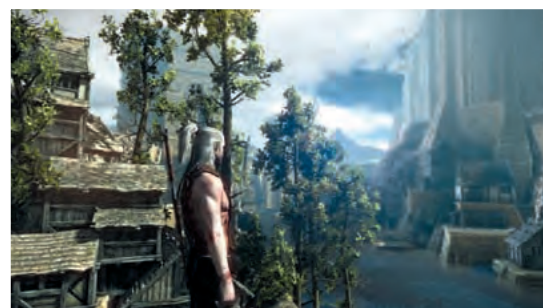
THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

CD Projekt promette un GdR dove contano le scelte.

GERALT di Rivia sbarca a Colonia e porta con sé una sequenza tutta nuova, con l'intento di dimostrarci che *The Witcher 2: Assassins of Kings* è "IL" gioco di ruolo del 2011.

E non è un compito da poco, considerando che nel 2011, come minimo, uscirà quantomeno *Dragon Age II*.

L'avventura inedita inizia nelle celle di una fortezza: Geralt è appeso come un salame, con due guardie che se la ridono pensando all'ormai imminente esecuzione del cacciatore di mostri albino. Possono due semplici catene trattenere un guerriero che non si ferma di fronte a poliponi grossi come un centro commerciale? Ovviamente no, infatti il designer di CD Projekt che sta controllando il nostro eroe ci fa sapere che per fuggire possiamo, per esempio, stuzzicare le guardie, che infatti si avvicinano incautamente a Geralt. Al momento giusto, il nostro campione si libera dalle ganasce e stordisce la prima guardia con un unico fluido movimento, poi inizia a maltrattare l'altra a suon di cazzottoni. Intravediamo l'interfaccia di controllo, che appare a destra e a sinistra di Geralt: la silhouette di un mouse che indica quale dei due tasti dobbiamo premere per alternare sganassoni di destro o di sinistro. Come interfaccia ci sembra un po' meno da gioco di ruolo di quella di *Diablo*, ma è solo uno dei giochi "interattivi" che CD Projekt ci ha promesso.

Una volta riacquistata la libertà, Geralt acchiappa uno spadone da barbaro e inizia a girovagare per le segrete del castello, in cerca di una via di fuga. Ecco, quindi, che inizia a menare fendenti a destra e manca, finché non arriva a un muro con una breccia, dove intravede una donna imprigionata, mezza nuda e alla mercé di un torturatore che ricorda vagamente un personaggio di "Pulp Fiction" (l'amico silenzioso di Zed), armato di spada e scudo. Un estimatore del gentil sesso come Geralt non può fare altro che entrare a spron battuto nella cella, affrontare il torturatore e riscuotere

Sarà possibile recuperare il salvataggio del primo *The Witcher*, oppure partire da tre "inizi" diversi.

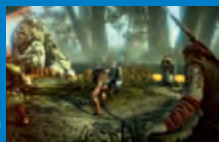
NESSUN LIVELLAMENTO

Al contrario che in molti giochi di ruolo, in *The Witcher 2* non sarà presente alcuna forma di livellamento dei nemici: ovvero, gli avversari non si adatteranno al livello del personaggio del giocatore. Questo vuol dire che se esplorerete ogni angolo di *Assassins of Kings*, combatterete contro tutti i mostri e risolverete tutte le missioni secondarie, avrete un Geralt più potente di chi procederà spedito. Di conseguenza, i combattimenti contro i mostroni saranno più semplici, visto che sarete di livello superiore. Significa anche che potrete finire in punti del gioco dove i nemici saranno più forti di voi, e la soluzione sarà o sudare sette camicie, oppure ritirarsi e tornarci in seguito.

THE WITCHER CONTRO SE STESSO

Nel passaggio dal primo al secondo episodio di *The Witcher*, molto è cambiato dal punto di vista grafico. Tuttavia, CD Projekt ha voluto sottolinerare il divario "numerico" tra i due titoli.

The Witcher
53 minuti di filmati
110.000 linee
3 finali
1 inizio

The Witcher 2
2,5 ore di filmati
130.000 linee di dialoghi
16 finali
3 inizi (+ salvataggio importato da *The Witcher*)

l'immancabile ricompensa femminile. Tutto come da copione, a parte la conclusione, dove la nobildonna si riveste, al contrario delle aspettative, e rifila a Geralt un'occhiata gelida. Apprendiamo, infatti, che Geralt, nel recente passato, ha pensato bene di sfidare a duello il figlio della donna, e lo ha ucciso.

A questo punto, lo schermo si spegne e si riaccende: appare di nuovo Geralt in catene, come in un gigantesco déjà vu. Il producer ci spiega che ci farà rivedere l'intera sequenza giocata in un altro modo: il nostro protagonista si libera, dopodiché inizia a girare per le segrete come un ninja, evitando i nemici piuttosto che affrontandoli. Al posto dei combattimenti, il cacciatore di mostri passa da un'ombra all'altra, percorrendo una strada piuttosto diversa: segno che le segrete non sono un irrealistico tunnel, ma una mappa sensata, in cui esistono percorsi alternativi.

Arrivati alla cella di prima, Geralt trova un ragazzo, che viene strattonato in modo molto brusco da due guardie: un paladino

"DOVREMO GIOCARLO TRE O QUATTRO VOLTE PER ESPLORARE QUANTOMENO I BIVI PRINCIPALI"

come lui non può lasciarsi sfuggire questa ghiotta occasione, infatti abbatte i custodi e inizia a parlare con il giovane. Scopriamo che è il figlio della nobildonna! Ci viene spiegato l'arcano: affrontando tutto il gioco, incontreremo il ragazzo, e potremo scegliere se affrontarlo in duello (uccidendolo) oppure evitare il confronto. Nel primo caso, la nostra scelta ci porterà a trovare nelle segrete la madre furente. Nel secondo, troveremo il ragazzo stesso, che diventerà – almeno temporaneamente – un nostro alleato.

Chiediamo a CD Projekt quante di queste scelte saranno presenti nel gioco finale: per tutta risposta, ci viene mostrato un diagramma che mostra le quest (dei rettangoli) e le possibili "soluzioni" o "scelte" (delle linee colorate) che ricorda la mappa della metropolitana di Londra. In pratica, un gomitolo intricatissimo, dove distinguiamo tre inizi (corrispondenti ai finali del primo *The Witcher*) e ben 16 finali, oltre a sezioni completamente isolate tra loro, segno evidente che – se CD Projekt non ci ha raccontato un mare di fandonie – dovremo giocare tre o quattro volte *Assassins of Kings* per esplorare quantomeno i bivi principali.

The Witcher 2 si conferma con un titolo molto promettente: un gioco di ruolo saldamente animato da una trama ben definita, ma così piena da scelte che ogni avventura sarà praticamente unica. Rimane il "nodo" dei combattimenti, che continuano a sembrarci troppo arcade: finché non ci giocheremo in prima persona per un po', però, non sapremo se è effettivamente una svolta verso il basso o semplicemente un'interpretazione diversa, come era successo nel primo The Witcher, con i suoi combattimenti in cui era necessario cliccare al momento giusto. *Assassins of Kings* è previsto per la prima metà del 2011, quindi l'attesa sarà lunga, ma non snervante.

GIOCHI COMPUTER

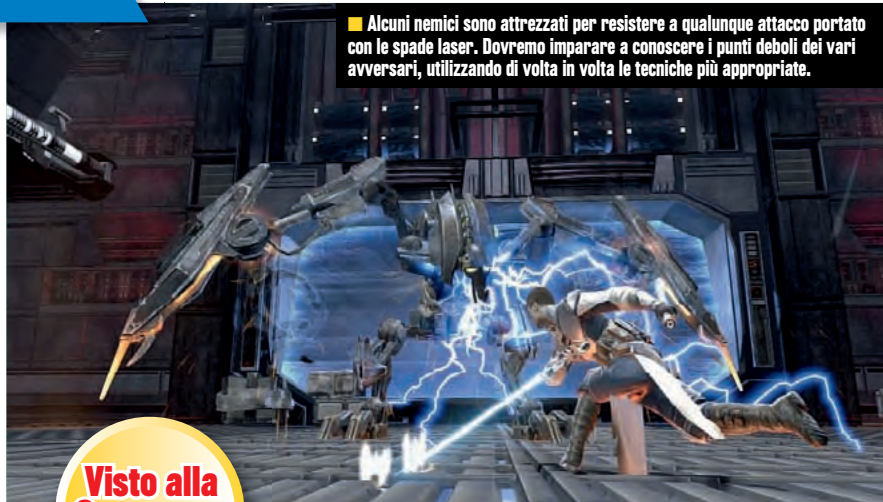
VERSUS

CD Projekt ha creato un gioco "parallelo" a *The Witcher*, intitolato *Versus*, in cui i partecipanti combattono tramite browser Internet, Facebook e iPhone. È molto più immediato e arcade, ed è relativo soprattutto ai duelli online: se volete sapere come funziona, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).

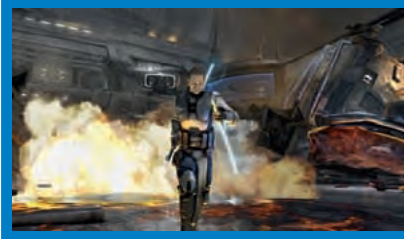
ISTANTANEA SU: *IL POTERE DELLA FORZA 2*

- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** LucasArts/Aspyr Media
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** Processore dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2
- **Nei Negozi:** 29 ottobre
- **Perché aspettarlo:** Per brandire il terrificante potere della Forza, ma con un giocabilità più varia e rifinita rispetto al primo episodio.

Visto alla Gamescom 2010

Alcuni nemici sono attrezzati per resistere a qualunque attacco portato con le spade laser. Dovremo imparare a conoscere i punti deboli dei vari avversari, utilizzando di volta in volta le tecniche più appropriate.

Proseguendo nella trama, potenzieremo le nostre abilità. Con la modalità furia, però, per qualche secondo i nostri poteri saranno inarrestabili, superando addirittura il livello che raggiungeremo a fine partita.

SUPER MARIO JEDI

Il primo episodio, pur avendoci convinto per l'efficacia con cui rappresentava i poteri della Forza, soffriva di svariati momenti frustranti, legati a sezioni che, come in un gioco di piattaforme 3D, chiedevano di effettuare salti molto precisi. In caso di errore si cadeva fin troppo spesso nel vuoto, trovandosi a ripetere più volte passaggi caratterizzati da una struttura dei livelli scadente, in forte contrasto con la qualità del resto del gioco. Ne *Il Potere della Forza 2* le sezioni in stile platform sono state ridotte, e studiate in modo da non richiedere una precisione millimetrica.

STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA 2

Il prossimo ottobre, in un negozio di videogiochi vicino vicino....

UN BEL CAMEO, QUESTO È

Tra i tanti annunci della Gamescom di Colonia, LucasArts ha mostrato un video in cui il clone di Starkiller incontra Yoda. Diventerà un suo padawan? Seguirà i suoi insegnamenti? Quel che è certo è che, a livello grafico, Yoda è indistinguibile da quello dei film.

SIAMO sul pianeta Kamino, nella base di Darth Vader, sei mesi dopo il finale del primo *Il Potere della Forza*. Per evitare degli odiosi spoiler, nel caso non abbiate ancora completato il primo capitolo, glisseremo su come si era conclusa l'avventura di Starkiller.

Per capire questa anteprima, infatti, vi basterà sapere che LucasArts ha deciso di continuare la narrazione partendo dal finale "buono", nel quale il nostro eroe volta le spalle al Lato Oscuro. Ma Vader non rinuncia ai suoi piani e, nel tentativo di creare il guerriero Sith definitivo, sta addestrando una serie di cloni di Starkiller, sottoponendoli ad allenamenti disumani. Ne *Il Potere della Forza 2* vestiremo i panni di uno di questi cloni, che in un momento di rabbia si libera dai propri vincoli e si lancia in una spettacolare fuga dal pianeta.

In occasione della Gamescom, la fiera del videogioco di Colonia, abbiamo avuto modo di giocare nella sua interezza la prima missione, partendo dalla scomoda cella del clone alla grande libertà dello spazio profondo. Come prevedibile, l'azione è spettacolare e sopra le righe sin dal primo istante, in perfetta armonia con lo stile dell'episodio precedente. La fuga del clone, infatti, inizia con un folle salto nel vuoto, nel quale sfrecceremo in caduta libera in mezzo a detriti, TIE Fighter e barriere di vario tipo. Ci si muove come in uno spara e fuggi, schivando gli ostacoli e ricorrendo ai poteri della Forza per superare i passaggi più affollati. Avremo a nostra disposizione la classica spinta, con la quale potremo far schiantare le astronavi una contro l'altra, gli immancabili fulmini e il lancio delle spade laser. Sì, perché il nostro clone, pur impugnandole con lo stesso stile di Starkiller, ne brandirà ben due, guadagnando così accesso a tante nuove combo.

Al termine della caduta ci troviamo nel cuore della base, dove Darth Vader ci sta scatenando contro i suoi migliori soldati. Prima di tutto, però, bisogna riprendere confidenza con i poteri telecinetici, che ancora una volta vengono usati sia per danneggiare i nemici, sia per risolvere dei semplici rompicapi. Dopo aver fatto saltare dei generatori e aperto un passaggio, dunque, ci buttiamo nella mischia. Il sistema di controllo, che abbiamo provato con il pad di Xbox 360 per Windows, è rimasto identico a quello del primo capitolo. Il che, nel caso vi foste persi le puntate precedenti, significa uno schema di comandi piuttosto complesso, con tante combinazioni da memorizzare per accedere a tutti i poteri, e un utilizzo intenso degli stick analogici, fondamentali per spostare (o lanciare) gli oggetti con la Forza. Non è nulla che

La quantità di dettagli ed effetti su schermo supera di gran lunga quella del primo episodio.

Oltre ai classici poteri, potremo dilettarci con il controllo mentale.

IL POTERE DELLA GRAFICA

Il gioco gira sullo stesso motore grafico del suo predecessore, ma il risultato è su tutto un altro livello. Su schermo succedono più cose, si muovono più oggetti e c'è una costante pioggia di effetti di ogni tipo. Il tutto, in movimento, farà impazzire tutti i fan della saga di "Star Wars".

un abile giocatore non possa gestire, naturalmente, e la ricompensa di questa relativa difficoltà è il livello di controllo che si ottiene sul mondo che ci circonda. Dopo aver preso confidenza con i comandi, infatti, ci si può muovere davvero come dei Sith, sperimentando l'esaltazione della Forza e brandendone tutto il potere.

Proseguendo nella base, incontriamo nemici sempre più agguerriti, passando dagli stormtrooper ai soldati con jet-pack, fino ad arrivare a unità meccanizzate di vari tipi. Uno dei modi più divertenti per togliere di mezzo le creature senzienti è il

"L'AZIONE È SPETTACOLARE E SOPRA LE RIGHE SIN DAL PRIMO ISTANTE"

controllo mentale, che farà letteralmente impazzire i nostri avversari. Alcuni inizieranno a sparare agli alleati, altri si lanceranno nel vuoto, e altri ancora butteranno le armi per poi correre come lemming verso le tante trappole mortali disseminate per i livelli. Dal punto di vista del combattimento corpo a corpo, invece, l'innovazione più interessante riguarda le esecuzioni, accessibili tramite una semplice combinazione di tasti. Si tratta, come in molti giochi di questo genere, di mosse precalcolate estremamente coreografiche, in grado di uccidere sul colpo il povero malcapitato. Ce ne saranno almeno due per tipo di nemico, e cambieranno in base all'angolazione con cui ci avvicineremo alla preda. Non tutti gli avversari, però, vanno giù facilmente come i teneri stormtrooper. Proseguendo nella nostra folle corsa nel livello, con l'obiettivo di rubare il TIE di Vader per darci alla macchia, ci troviamo davanti a una colossale unità meccanizzata, con un gigantesco scudo che la riparava da tutti i nostri attacchi. Come fare? È presto detto: con la telecinesi spostiamo lo scudo, attivando un rapido quicktime event (ossia una breve sequenza in cui bisogna premere velocemente i tasti indicati su schermo), al termine del quale stacchiamo l'odiosa protezione, scaraventandola stizziti nel vuoto cosmico. Poi, dopo aver abbattuto una torre a colpi di TIE Fighter per usarla come ponte, ci si troviamo davanti a tre temibili AT-ST. Per eliminarli facciamo ricorso alla nuova "modalità furia" (il Rage mode), che per una quantità limitata di tempo potenzia al massimo tutti i nostri poteri. Le spade laser danzano ipnoticamente intorno al clone, che con semplici gesti della mano frigge gli ultimi stormtrooper rimasti. E gli AT-ST? È sufficiente afferrarli con la telecinesi e accartocciarli come delle lattine, per poi impossessarsi del famoso TIE di Darth Vader e dare inizio a una nuova, grande avventura in quella famosa galassia lontana lontana.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *DEAD SPACE 2*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Visceral Games
- **Genere:** Azione/Survival horror
- **Requisiti di sistema:** È troppo presto per conoscerli nel dettaglio, ma un PC in grado di far girare il primo *Dead Space* non dovrebbe avere grossi problemi con il seguito
- **Internet:** http://deadspace.ea.com/
- **Nei Negozi:** 25 gennaio 2011
- **Perché aspettarlo:** Il primo *Dead Space* è stato una delle rivelazioni degli ultimi anni: originale, divertente e spaventoso. Per il seguito non ci aspettiamo niente di meno. La nuova tuta di Isaac è ancora più bella e potente, e siamo sicuri che troveremo sparatorie, paura e puzzle come e più che nel precedente. Altrimenti, lo spareremo nello spazio.

Questi esserini ci attaccano a ondate e senza pausa: sono deboli, ma tenteranno di sopraffarci con il peso della superiorità numerica.

UN PROTAGONISTA NON PIÙ SILENZIOSO

Il protagonista di *Dead Space* è Isaac Clarke, un ingegnere spaziale che deve utilizzare i propri strumenti di lavoro come armi per fare a pezzi i nemici – iniziando da un saldatore a tre punti che può orientare verticalmente o orizzontalmente, ed è un amore per quanto riguarda tagliare zampe e aculei. Il nome stesso del protagonista è significativo: Isaac è il nome di Asimov, probabilmente il più grande scrittore di fantascienza (ricordiamo la "Fondazione" e il ciclo dei "Robot"; per citare tutti i suoi romanzi, dovremmo dedicare un numero speciale di GMC); Clarke è il cognome di Arthur Charles, altro geniale scrittore (autore, fra l'altro, di "2001: Odissea nello Spazio"). Isaac nel primo Dead Space era sempre silenzioso: nel seguito, invece, parlerà e interagirà con i suoi alleati.

DEAD SPACE 2

Nello spazio nessuno vi sentirà urlare. Ora, però, potrete muovervi.

IL primo *Dead Space* era uno spettacolare mix tra azione e horror.

Nella metallica tuta spaziale di Isaac Clarke, il giocatore doveva attraversare il relitto dell'enorme astronave USG Ishimura, alle prese con alieni mostruosi, di quelli che fanno sembrare i ragni grossi come pesche dei simpatici animaletti da compagnia.

Sebbene il primo capitolo si concludesse in modo apparentemente definitivo, in *Dead Space 2* ritroveremo Isaac alle prese con un nuovo problema: una delle lune di Saturno, su cui l'umanità ha costruito un'enorme metropoli, è stata attaccata dagli stessi schifosi alieni di cui sopra. Toccherà a Isaac salvare la situazione, con i suoi pochi alleati e molti nemici, tra le cui file si aggiungono gli uomini stessi. Ricalcando un po' i film di fantascienza come "Aliens", infatti, se gli alieni sono mostruosi, gli esseri umani non si dimostrano tanto meglio – i primi, almeno, non si ammazzano con gusto fra loro!

La nuova sequenza mostrata alla Gamescom di Colonia inizia con Isaac Clarke alle prese con un piccolo puzzle: deve riallineare dei laser per ristabilire l'energia nella città sulla luna, e per questo si trova in una struttura in orbita. Per portare a termine il compito, il protagonista deve uscire nel vuoto cosmico e manovrare i dischi manualmente. Per sua fortuna, nel passaggio dal primo al secondo episodio ha recuperato una nuova tuta in grado di manovrare nello spazio. In Dead Space le sequenze a gravità zero erano particolarmente spaventose, dato che il giocatore poteva solo "saltare" da una superficie all'altra.

A difesa della struttura, troviamo un nuovo alieno, il "nido": un enorme ammasso gelatinoso che spara dei proiettili in grado di cambiare traiettoria per venirci addosso. Il segreto, come al solito, è utilizzare le armi di Isaac per "tagliare" il mostro e ridurlo al silenzio. Allineati i laser, Isaac deve "spararsi" con un sedile eiettabile verso la città: assistiamo a una sequenza in stile *Space Harrier* in cui dobbiamo evitare una quantità imbarazzante di detriti che ci vengono addosso ad altissima velocità, passando addirittura in mezzo a interi blocchi di edifici esplosi. Molto emozionante e spettacolare, anche se forse un po' sopra le righe per un gioco del genere. Atterriamo perforando

Isaac Clarke ora può spostarsi in assenza di gravità, senza saltellare da una parete all'altra: dovrà comunque fare i conti con riserve d'ossigeno molto limitate.

LA STORIA DI DEAD SPACE

La trama del primo *Dead Space* è degna di un romanzo – infatti ha ispirato un lungometraggio animato (che poi è il prequel della storia) e una serie di fumetti edita anche in Italia. La vicenda inizia nel 2414, quando la USG Ishimura (letteralmente "la città di pietra"), un'astronave mineraria, invia una disperata richiesta di aiuto alla sua società, la Concordance Extraction Corporation, mentre sta operando intorno al pianeta Aegis VII. Viene mandata una nave da recupero per scoprire cosa sia successo, la USG Kellion, che però si schianta contro la Ishimura a causa di un errore di manovra. I pochi sopravvissuti cercano quindi di riattivare l'enorme astronave, ma scoprono presto che è piena di alieni "necromorfi", ovvero che si replicano utilizzando i cadaveri degli ex occupanti della nave. Isaac Clarke scopre che il capitano della Ishimura era seguace di un culto di pazzi scatenati, la Chiesa dell'Unitologia, e che stava cercando di raccogliere un manufatto su Aegis VII proprio per conto di questa chiesa. Questo ha scatenato una sorta di pazzia collettiva e, prima, l'equipaggio si è massacrato da solo, poi sono apparsi gli alieni che hanno trasformato i cadaveri in altri predatori a otto zampe e quindici aculei. In tutto questo, Isaac scopre che anche il governo centrale non è da meno, e che uno dei suoi alleati è una sporca talpa che lavora per i soliti uomini in grigio (o il colore che va di moda nel 2414 per chi fa l'agente del governo). Alla fine, Isaac risolve quasi tutto, ma non in maniera definitiva, evidentemente.

Lo sprawl urbano sulla luna di Saturno sta venendoci incontro a una velocità preoccupante.

"*DEAD SPACE 2* È PAUROSO E SPLENDIDO COME IL PRECEDENTE"

diversi piani di un fabbricato: Isaac, grazie alla nuova tuta, è ancora tutto intero. Entra in una specie di centro commerciale, dove viene assalito da numerose creature: un nuovo genere di mostruosità con aculei al posto delle zampe, uno che gli vomita addosso un liquido dall'aspetto malsano, e altri esserini che attaccano a ondate.

La sequenza finisce con Isaac bloccato da un altro alieno, che ha la facoltà di "rallentare" il giocatore, e una delle possibili "morti" che potremo incontrare. Veramente orribile e spettacolare!

Abbiamo poi potuto affrontare il livello visto all'E3. In un altro punto del gioco, abbiamo girato all'interno di un impianto che sembrava congelato, dalle cui pareti saltavano fuori – letteralmente – gli alieni. Dopo molti spaventi e parecchie sparatorie, siamo arrivati a un puzzle da risolvere: utilizzando il guanto cinetico di Isaac, abbiamo dovuto riallineare una specie di giroscopio, per togliere la gravità e iniziare a muoverci liberamente per un'enorme sfera.

Dead Space 2 è pauroso e splendido come il precedente: la tensione è sempre palpabile, e si taglia con un'accetta mentre giriamo per gli immancabili corridoio fantascientifici e stretti. Le nuove abilità della tuta rendono Isaac Clarke un po' più resistente, soprattutto nello spazio, e aprono le porte a nuove situazioni, come appunto la "corsa" nello spazio tra i rottami.

Dead Space 2 uscirà a inizio 2011, quindi faremo appena in tempo a passare un Natale tranquillo prima di aver di nuovo paura di dormire e trovarci un alieno con 12 zampe sotto il letto!

GIOCHI COMPUTER

MERCHANDISE DA URLO!
Sullo shop di Visceral Games sono in vendita degli articoli decisamente particolari, come la collana che richiama quella di *Dead Space* o lo zaino che ricorda la schiena di Isaac. Tuttavia, troverete anche il DVD del lungometraggio che racconta la storia della Ishimura, oltre al fumetto. Il tutto su: http://visceralstore.com

WALLPAPER PORTATILE
Aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera per scaricare il wallpaper per iPhone di *Dead Space 2* (istruzioni a pagina 12).

ISTANTANEA SU: *BIOSHOCK INFINITE*

- **Casa:** Take 2
- **Sviluppatore:** Irrational Games
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** È troppo presto per parlare di requisiti minimi e consigliati, ma considerando che il gioco è previsto anche per console, non dovrebbero essere esorbitanti
- **Internet:** www.bioshockinfinite.com/main.php
- **Nei Negozi:** Saremmo stupiti di vederlo prima di metà 2012
- **Perché aspettarlo:** Irrational Games è uno sviluppatore che ha già dimostrato di saper realizzare mondi incredibilmente profondi, convincenti e belli. Non vediamo l'ora di provare *BioShock – Infinite*, convinti che Columbia sarà ancora più intrigante di Rapture.

SALTO NEL BLU

Per vedere il primo filmato di *BioShock – Infinite*, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).

Visto alla Gamescom 2010

Difficilmente vedremo *Infinite* prima del 2012, ma sappiamo già che il primo codice che troveremo sarà "0451".

UN MONDO DI SPERANZE

Detto francamente, non riuscivamo a immaginarci una rilettura di *BioShock* così completa e originale, ma al tempo stesso fedele al capolavoro subacqueo nella visione e nel modo di realizzare le ambientazioni. La scelta del periodo storico, per esempio, è fondamentale: l'inizio del XX secolo è ricco di speranze e di sogni non ancora infranti dalle due disastrose guerre mondiali.
I meravigliosi romanzi di Jules Verne accendevano l'immaginazione, gli uomini erano convinti di poter andare sulla Luna, dei costruttori di biciclette creavano delle macchine volanti che facevano restare a bocca aperta il mondo, nuove energie venivano scoperte e tutto sembrava possibile.
Uno scenario perfetto per la città volante di Columbia, al punto che i suoi enormi palloni aerostatici non ci sono sembrati per nulla impossibili o fuori luogo, esattamente come risulta credibile il Nautilus o l'Impero Britannico su Marte.

La grafica è spettacolare, ed è incredibile il limite dell'orizzonte – vedremo edifici lontanissimi!

PANORAMI

La qualità grafica di Columbia dispone di una ricchezza senza pari. Non vogliamo azzardare paragoni fuori luogo, ma sarà per via del mondo "fin de siècle" colorato e pulsante di vita (almeno in apparenza), BioShock – Infinite ci è sembrato un passo avanti rispetto alla concorrenza, a partire da mostri sacri come *Crysis 2* o *Call of Duty*.
Si tratta anche di un gioco diverso, dove non occorre solo sparare a tutto quello che si muove, e questo lo rende più ricco. Se ci siamo stupiti, nel primo livello di *BioShock*, di giocare uno sparatutto in cui era necessario combinare l'uso di diversi plasmidi per superare una porta bloccata dal ghiaccio, Infinite apre possibilità interessanti e diverse, che speriamo vengano sondate e colte completamente dal team di sviluppo.

BIOSHOCK INFINITE

La nuova Rapture fluttua fra le nuvole.

OGNI fiera ha la sua "rivelazione" e la Gamescom 2010 di Colonia non fa eccezione.

Take 2 ha infatti deciso di aspettare la fiera tedesca per svelare al mondo *BioShock – Infinite*, tenuto finora sotto una cappa di segretezza degna del Pentagono (anzi, come dimostra Wikileaks, persino più efficiente) con il nome di Progetto Icarus.

La tentazione di definirlo come "*BioShock* nel cielo" è fortissima, ma allo stesso tempo molto limitante. Siamo in presenza di una completa rivisitazione del gioco di Take 2, con il preciso obiettivo di creare qualcosa di stupefacente e originale, dando però ai giocatori la sensazione che appartenga allo stesso "manico" che ha realizzato il capolavoro subacqueo. E, lo anticipiamo, dopo quello che abbiamo visto a Colonia, l'impressione è che Irrational Games sia sui binari giusti, giustissimi per realizzare questo ardito sogno.

BioShock – Infinite è ambientato all'inizio del XX secolo, in un'America dove si è appena conclusa, ma non superata, la guerra civile. Gli Stati Uniti non sono una superpotenza, ma una debole confederazione praticamente appena nata, una gigantesca frontiera non ancora stabilizzata in cui il concetto stesso di "nazione" è stato messo in discussione da una guerra tra Stati.

In questo scenario, nel mondo di Irrational, viene realizzata Columbia, una città volante fatta di edifici e persino isolati sollevati da enormi palloni aerostatici, con il sogno di creare un manifesto vivente del "nuovo mondo" che possa spostarsi da uno Stato all'altro per promuovere gli ideali di pace e libertà. Il problema è che una città come questa può essere utilizzata anche come un'arma senza precedenti, quindi viene spedito un agente dell'agenzia Pinkerton a investigare. Inutile dire che questo agente saremo noi!

> "COLUMBIA È FATTA DI EDIFICI SOLLEVATI DA ENORMI PALLONI AEROSTATICI"

Il mondo è molto più colorato e realistico che in *BioShock*: Columbia sembra una ridente città, in cui non è andato tutto in malora, e non ci aspettiamo di veder spuntare dal nulla valanghe di zombi decisi a squartarci. Tuttavia, tra le strade della città volante, intuiamo che qualcosa non va quando spunta un carretto cui manca una ruota, trainato da un cavallo meccanico – sembra la realizzazione dei disegni di Leonardo. Il conducente è chino sul sedile, e non riusciamo a vedergli la faccia. Brutta faccenda…

Siamo rimasti semplicemente a bocca aperta: Irrational Games è riuscita, da quel poco che abbiamo visto, a ricreare un mondo completo, esattamente come Rapture, pieno di dettagli e di personalità, a partire dal carretto senza ruota il cui asse crea delle scintille per la frizione sulla strada. Da sola, la scena comunica più di mille parole, tratteggia un universo in un'inquadratura.
Senza tradire questo scenario, Irrational riesce a inserirvi elementi già visti, come il Big Daddy "nuova versione", che ha un cuore rosso pulsante dentro una teca di cristallo al centro dello sterno, o dei "poteri" che ricordano i plasmidi di *BioShock*.

Infinite è già riuscito in un importante compito: farci ricatalogare *BioShock 2* come una "espansione" per *BioShock*, e considerare questo nuovo episodio il suo vero seguito. D'altra parte, considerando che *Infinite*, se va bene, approderà sul nostro PC nel 2012 (sia chiaro, è una stima ottimistica di chi vi scrive), siamo ben felici di aver avuto *BioShock 2* per ingannare l'attesa. Tuttavia, ora siamo già in fervente attesa di esplorare Columbia e i suoi meravigliosi segreti.

GIOCHI COMPUTER

Potremo "creare" da 8 a 12 unità extra, per sommergere i nostri nemici con l'ondata verde.

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II RETRIBUTION

Relic torna sui suoi passi?

NELLO stand di THQ della Gamescom di Colonia abbiamo potuto vedere per la prima volta la nuova espansione di *Warhammer 40.000 Dawn of War II*, battezzata *Retribution*.

I dettagli sono ancora scarni, ma sappiamo che tra i protagonisti dell'espansione ci saranno gli Orki, più precisamente una tribù di freebooterz, ovvero i pirati spaziali orkeschi che vagano per le galassie alla ricerca di navi e pianeti da depredare. La campagna che li vede come primi attori sarà composta da una dozzina di missioni che ripercorrono la struttura del precedente *Dawn of War II*, ovvero delle azioni sparse su diversi pianeti. La differenza principale è che in Retribution vedremo la mappa stellare con dei pianeti su cui potremo atterrare, piuttosto che la superficie di due o tre mondi divisa in zone come la mappa di "Risiko".

Come in *Dawn of War II*, gli Orki hanno quattro unità principali che possono schierare per ogni scenario. Tuttavia, nel caso di Retribution, si tratta di quattro eroi, senza squadra: una volta sul pianeta, potranno "evocare" (utilizzando gli appositi teletrasporti) delle squadre che combatteranno ai loro ordini – da otto a dodici.

È evidente che Relic non intende fossilizzarsi sul modello più o meno vincente del suo ultimo titolo (ricordiamo che qui a GMC apprezziamo molto *Dawn of War II*, anche se è più semplice rispetto ad altri RTS degli stessi sviluppatori). L'introduzione delle squadre che combattono a fianco degli eroi non solo è molto in stile "*Warhammer 40.000*", ma permette tattiche decisamente più evolute, che prevedono fuoco di copertura e inchiodamento. Oltretutto, non avrebbe avuto molto senso vedere un esercito orkesco – che nel gioco da tavolo è proporzionalmente molto più numeroso di Space Marine o Eldar – composto di sole quattro unità, comandante compreso.

Il gioco di prestigio di Relic riesce, quindi, a creare in un colpo solo un titolo innovativo, nell'ambito di *Dawn of War II*, e più "verosimile" nel mondo di Games Workshop. Sappiamo, però, che gli Orki non sono l'unica razza presente in Retribution. Per quanto ci riguarda, speriamo di vedere nell'espansione i beneamati Eldar e sarebbe bello se anche i Tau venissero gettati nella mischia. Sappiamo che sarà presente una sezione multiplayer, ovviamente, che il gioco sarà Games for Windows Live!, Achievement compresi, come gli altri due *Dawn of War II*, e che potrà essere installato indipendentemente dai titoli precedenti. Che dire, se non Waaagh!?

Il nostro eroe sarà un Orko pirata dedito alla guerra corsara nello spazio tumultuoso di *"Warhammer 40.000"*.

"È UN TITOLO INNOVATIVO, NELL'AMBITO DI *DAWN OF WAR II*"

ISTANTANEA SU: WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II RETRIBUTION

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Relic
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, scheda 3D 128 MB, 1 GB RAM, connessione a Internet
- **Internet:** www.dawnofwar2.com/
- **Data di uscita:** primo trimestre del 2011
- **Perché aspettarlo:** *Dawn of War II* è un capolavoro, e la prima espansione stand alone *Chaos Rising* ci ha fatto conoscere le tentazioni delle delizie del Caos. Con *Retribution*, Relic promette nuove razze (gli Orki non saranno soli) e il ritorno delle unità extra, a parte le quattro "standard".

ISTANTANEA SU: *LIONHEART KINGS' CRUSADE*

- **Casa:** Paradox
- **Sviluppatore:** Neocore
- **Genere:** Strategia
- **Requisiti di sistema:** Ipotizziamo che funzionerà sui PC su cui andava *Re Artù*. Quindi, una CPU 3,2 GHz, 2 GB di RAM e una scheda 3D 256 MB dovrebbero andare benissimo
- **Internet:** www.paradoxplaza.com
- **Nei Negozi:** Fine settembre
- **Perché aspettarlo:** Neocore ha dimostrato di saperci fare con gli strategici; la nuova formula delle missioni da intraprendere con diversi "suggerimenti" e il fatto di poter combattere dalla parte del Saladino rendono *Lionheart Kings' Crusade* molto interessante.

La mappa comprende una serie di regioni nel Medio Oriente, tuttavia, non muoverete gli eserciti come in *Total War*, ma sceglierete una serie di missioni.

Visto alla Gamescom 2010

La grafica è di buon livello, anche se non raggiunge la qualità di *Empire: Total War*.

TUTTI ONLINE CON PARADOX

Paradox, specializzata nella produzione di giochi di strategia, ha annunciato durante la Gamescom di Colonia che intende sfruttare al massimo l'online nei suoi titoli futuri. Per questo, ha creato Paradox Connect, un "ombrello" che racchiuderà tutte le attività online dei giocatori dei suoi titoli, come il multiplayer, abbinate a un'unica identità online che "funzionerà" in ogni gioco. Saranno presenti anche gli immancabili Achievement, che saranno attivati anche in strategici già usciti, ma ancora giocati dalla comunità.

LIONHEART KINGS' CRUSADE

Si riparte per le Crociate, seguendo il gonfalone di Cuor di Leone.

IL gioco di strategia *Lionheart Kings' Crusade* porta la firma di Neocore, gli autori di quel *Re Artù* pubblicato da FX Interactive nella prima metà del 2010 che è riuscito nel difficile compito di clonare *Total War* con una formula vincente e persino con qualche spunto di originalità.

La mappa di gioco presenta una porzione del Medio Oriente che va da Cipro ai confini orientali dell'attuale Siria, dalla Turchia (che, però, alla Gamescom di Colonia era "grigia", quindi probabilmente non esplorabile) all'Egitto. *Lionheart Kings' Crusade* è diviso in due campagne simmetriche e complementari: la prima è dalla parte delle "potenze" sotto la guida di Riccardo Cuor di Leone e ha come obiettivo portare il Medio Oriente sotto il controllo della cristianità; la seconda, che potremo affrontare solo dopo aver completato la prima, ci vedrà al controllo delle truppe musulmane, riunite sotto il Saladino e con l'obiettivo opposto di liberare la Terra Santa dagli infedeli.

La mappa è più ristretta dello scenario dell'espansione *Kingdoms* per *Total War: Medieval 2*, ma ciò potrebbe essere compensato dal fatto che il gioco è focalizzato sulle campagne nel Medio Oriente: più piccolo, quindi, ma più ricco.

"IL GIOCATORE CRISTIANO HA A DISPOSIZIONE UNA SERIE DI TATTICHE PROPOSTE DAGLI ALLEATI"

Inoltre, a differenza di *Total War* e di *Re Artù, Lionheart Kings' Crusade* non permette al generale di muovere le proprie truppe liberamente sulla mappa, ma di scegliere (se possibile) una missione tra quelle disponibili. Ogni missione, tendenzialmente, porta alla conquista di una città o di una regione, quindi è importante scegliere quella giusta per garantirsi l'accesso a nuove fonti di ricchezza o di reclutamento di truppe.

La preparazione per la battaglia è più rilevante che in altri titoli simili: il giocatore cristiano, infatti, ha a disposizione una serie di "tattiche" proposte dalle potenze alleate. Ecco, quindi, che il Regno di Francia potrebbe suggerire di attaccare direttamente il nemico, mentre i furtivi Templari potrebbero consigliare un attacco notturno con imboscata annessa. La battaglia viene poi combattuta con una successione di fase: nel demo, per catturare Acri abbiamo prima di tutto dovuto liberare la zona dell'approdo, poi scegliere una posizione dove creare le macchine da assedio (ce n'erano disponibili due) e poi attaccare la città. Nella prima frase, per esempio, non era nemmeno consentito spostare le truppe fuori dalla zona vicino alla costa, anche se in teoria la mappa era già tutta presente.

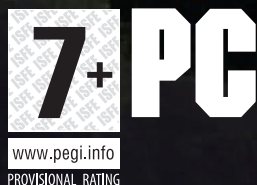
Lionheart Kings' Crusade è un titolo che potrebbe interessare tutti gli appassionati di strategia, e non solo quelli dediti al periodo delle Crociate. Ci è sembrato un po' più limitato dei *Total War*, ma al tempo stesso ricco di idee originali che potrebbero trasformarlo in un altro *Re Artù*. Il gioco è previsto per fine settembre, quindi non dovremo aspettare troppo per ammirare le mura di Gerusalemme! GIOCHI COMPUTER

DUELS OF THE PLANESWALKERS

VIVI L'ESPERIENZA DI DUELS OF THE PLANESWALKERS ADESSO SUL TUO PC!

LA TUA AVVENTURA INIZIA SU **STORE.STEAMPOWERED.COM**

Subito per te l'esclusiva carta promozionale Planeswalker Nissa Revane ed un mazzo introduttivo!

store.steampowered.com
Per saperne di più visita www.duelsoftheplaneswalker.com

■ L'aspetto grafico del gioco è estremamente curato, anche se non molto originale.

ISTANTANEA SU: *MIGHT & MAGIC: HEROES VI*

■ **Casa:**
Ubisoft
■ **Sviluppatore:**
Black Hole
■ **Genere:**
Strategia a turni
■ **Requisiti di sistema:**
Anche se non c'è ancora stata alcuna dichiarazione ufficiale in tal senso, possiamo presumere che *Heroes VI* richieda un PC di medio livello: la grafica è suggestiva e dettagliata, ma non fa del fotorealismo il proprio punto di forza. La struttura a turni, peraltro, renderà sopportabile qualche sporadico rallentamento.
■ **Internet:**
http://mightandmagic.it.ubi.com
■ **Nei Negozi:**
Primo quarto del 2011
■ **Perché aspettarlo:**
La serie *Heroes* è il punto di riferimento per la strategia fantasy a turni da più di dieci anni. Ubisoft promette di approfondire molto il background e la narrazione, regalando un'esperienza appagante a tutti i fan del genere.

E LE MAPPE CASUALI?

Durante la presentazione di *Might & Magic: Heroes VI*, i produttori di Ubisoft ci hanno parlato esclusivamente delle campagne single player, specificando che il multigiocatore è ancora in fase di creazione. Ma ci sarà la possibilità di dar vita anche a mappe casuali su cui improvvisare uno scontro con una fazione controllata dal computer? La risposta che abbiamo ricevuto è stata sibillina: il generatore di mappe potrebbe esserci fin dalla versione che troveremo sugli scaffali, ma potrebbe anche essere aggiunto in seguito con una patch. In compenso, sarà sicuramente presente da subito un editor di avventure approfondito e accessibile.

MIGHT & MAGIC: HEROES VI

Torniamo alla guida degli eserciti fantasy più popolari nella storia della strategia su PC! **Mosè Viero** indaga sul nuovo *Heroes*!

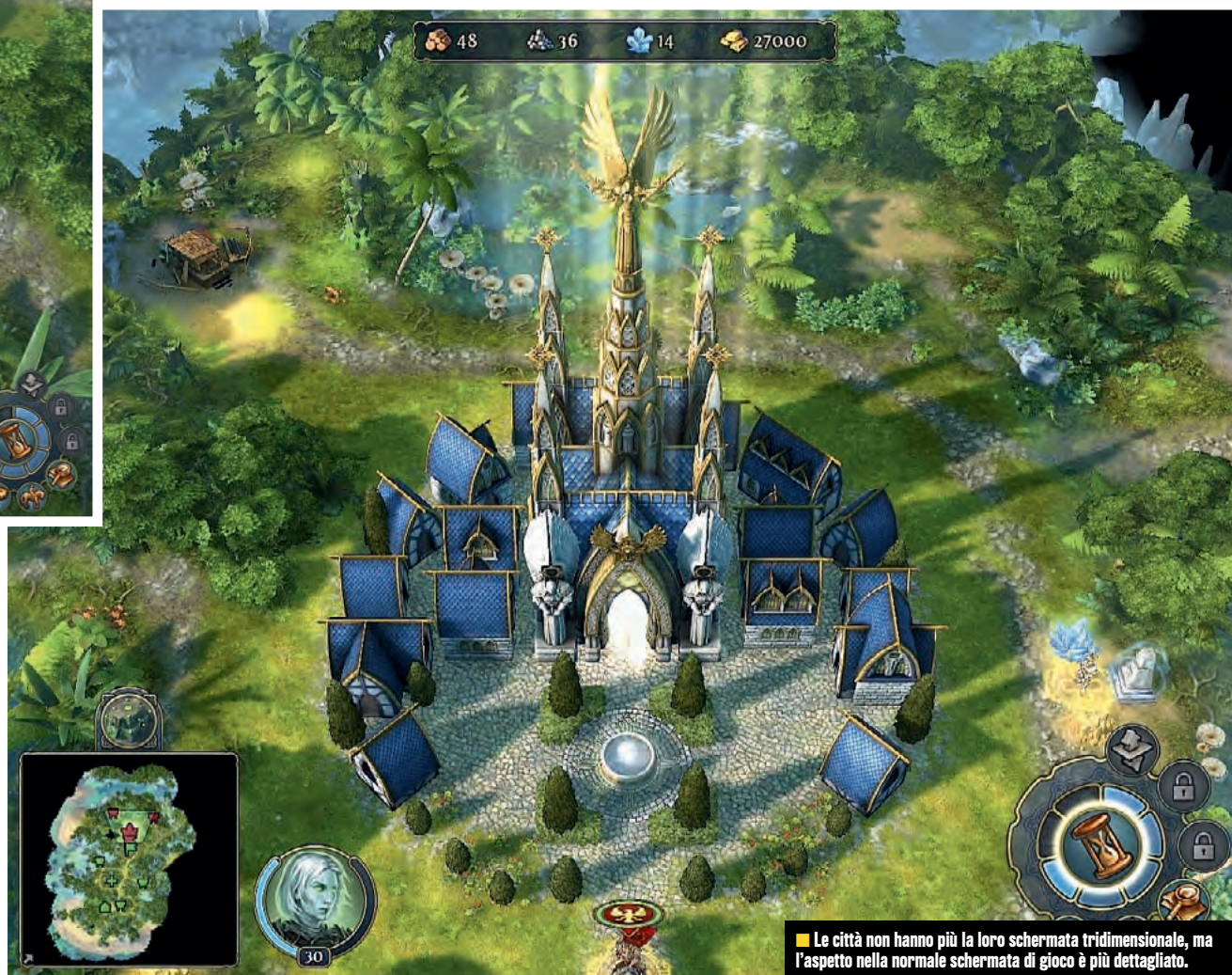
PROTEZIONI PERICOLOSE

Conoscendo le polemiche scatenate dagli invasivi sistemi di protezione contro la pirateria, abbiamo chiesto lumi ai produttori di Ubisoft. La loro risposta non è stata di grande aiuto: *Heroes VI* avrà un sistema di protezione che tuteli l'azienda, senza per questo pesare sui giocatori. Speriamo che sia vero...

QUANDO una serie arriva al sesto capitolo, qualcuno potrebbe pensare che gli autori stiano spremendo fino alla fine un'etichetta di successo. Ebbene, nulla è più lontano dalla realtà se guardiamo al caso della serie di strategia fantasy a turni *Heroes of Might & Magic*.

I suoi differenti episodi sono stati, nel corso degli anni, il punto di riferimento di uno zoccolo duro di appassionati che ha atteso trepidante ogni nuova uscita, sicuro che avrebbe spostato di qualche passo in avanti lo stato dell'arte di questo particolare sotto-genere. Qualche apprensione ci fu in occasione dell'uscita del quinto capitolo, a causa del cambio di produttore e del passaggio alle tre dimensioni, ma l'ottimo risultato ottenuto dallo sviluppatore Nival spazzò via ogni dubbio. Ora Ubisoft ha annunciato che è in lavorazione un nuovo episodio, la cui uscita è prevista per i primi mesi del 2011. *Heroes VI* segna un altro cambiamento in cabina di regia: a sviluppare il gioco è lo studio ungherese Black Hole, già responsabile degli strategici fantasy *Armies of Exigo* e *Warhammer: Mark of Chaos*. Il produttore francese, che affiancherà i programmatori in ogni fase della realizzazione, è convinto che si tratti di una scelta azzeccata: i ragazzi di Black Hole sono grandi fan della serie e hanno dimostrato, lavorando su *Warhammer*, di saper operare anche su ambientazioni già definite. *Heroes VI* avrà come scopo principale proprio l'approfondimento del vasto background di *Might & Magic*: gli sforzi degli autori sono concentrati, per il momento, sulle cinque campagne single player, che vedranno il giocatore nei panni di eroi da lui stesso creati e personalizzati.

La novità di questo capitolo rispetto ai precedenti, infatti, è il maggior peso dato all'elemento narrativo e all'interpretazione, in direzione di una contaminazione sempre più forte con il gioco di ruolo. Le cinque campagne faranno riferimento ad altrettante fazioni, ciascuna con le sue unità e i suoi edifici, nonché con differenti abilità di

■ Sarà disponibile uno zoom che ci consentirà di osservare da vicino ogni particolare.

■ Le città non hanno più la loro schermata tridimensionale, ma l'aspetto nella normale schermata di gioco è più dettagliato.

CHE FINE HA FATTO NIVAL?

La domanda ci è sorta spontanea: perché non affidare anche il sesto capitolo della saga di *Heroes* a Nival Interactive, visto il successo ottenuto con l'episodio precedente? La risposta di Ubisoft è semplice: non c'era accordo su come migliorare la serie; in più, Nival è attualmente super-impegnata su altri progetti.

AVVENTURE ED EROI

Una delle critiche piovute su *Heroes V* riguardava il fatto che le campagne dovevano essere giocate rigorosamente nell'ordine stabilito. Nel nuovo capitolo della saga non sarà più così: le cinque campagne racconteranno storie indipendenti e "contemporanee", dunque potranno essere affrontate in qualsiasi ordine. Il protagonista di ciascuna avventura è un diverso componente della famiglia del Grifone, talvolta costretto dagli eventi ad agire come capo di un'altra fazione; l'eroe impersonato dal giocatore, però, non sarà il protagonista, ma un personaggio creato da zero, come in un gioco di ruolo. Un inedito sistema di "reputazione", rimasto ancora nel mistero, aprirà certe strade e ne chiuderà altre, rendendo le campagne molto rigiocabili.

"IN *HEROES VI* ASSISTEREMO ALL'ASCESA AL POTERE DELLA FAMIGLIA IMPERIALE DEL GRIFONE"

combattimento. Per il momento, Ubisoft ha svelato tre di queste fazioni: Haven (il ducato del Grifone), i Demoni e i Negromanti. Le vicende narrate sono collocate cronologicamente 400 anni prima della storia raccontata in *Heroes V*: là abbiamo visto, al centro della scena, la famiglia imperiale del Grifone, in *Heroes VI* assisteremo alla sua ascesa al potere. Il fulcro dell'esperienza single player è, infatti, la lotta senza esclusione di colpi tra il Grifone, schieramento dall'aspetto "angelico" ma non per questo poco incline alla guerra, e le stirpi demoniache, lotta nella quale le altre fazioni sono trascinate per motivi diversi. La giocabilità resta molto simile a quella, collaudata, dell'episodio precedente, caratterizzata da esplorazioni e combattimenti realizzati entrambi con sistema rigorosamente a turni; sono però state introdotte diverse novità, atte a migliorare e ad approfondire l'esperienza ludica. Per esempio, le città possono ora essere "convertite" da una fazione a un'altra, così da poter creare un esercito più omogeneo e facilmente controllabile. Inoltre, le mappe sono state arricchite con numerose missioni "scriptate" (cioè previste anticipatamente dai programmatori) e con tesori protetti da creature potentissime (i cosiddetti "boss"); sul versante dei combattimenti, è stato rivisto il sistema dei turni in modo da risultare più chiaro e meno confuso che nei precedenti capitoli. Com'è possibile osservare dalle immagini pubblicate in queste pagine, che riguardano una versione "in lavorazione" del gioco (molti elementi dell'interfaccia non sono definitivi), la grafica ha compiuto un notevole passo avanti, pur rimanendo ancorata a quelle atmosfere fantasiose che sono un po' il marchio di fabbrica della serie. Qualche perplessità può essere destata dalla direzione artistica, che pare eccessivamente debitrice nei confronti di altri capolavori analoghi, prima di tutto quel *Warcraft III* già pesantemente evocato in *Armies of Exigo*, opera prima di Black Hole.

Chiaramente, è troppo presto per azzardare un giudizio sia sulla qualità della trama e delle missioni, sia sulla funzionalità del comparto multiplayer, che per stessa ammissione di Ubisoft deve ancora essere messo a punto. In compenso, sappiamo già con ragionevole certezza che *Heroes VI* avrà una versione italiana (riguardante solo i testi e non l'abbondante parlato) e anche che ci sarà una ricca edizione da collezione.

Non resta che attendere qualche mese per toccare con mano e valutare questo nuovo passo della strategia fantasy su computer.

ISTANTANEA SU: *DISCIPLES III: RENAISSANCE*

- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Akella
- **Genere:** Strategia a turni
- **Requisiti di sistema:** CPU 2GHz, 512 MB RAM, Nvidia 6800GT o equivalente ATI, 10 GB HD
- **Internet:** www.disciples3.com
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** Perché aspettarlo: Riveduto e corretto per la pubblicazione in Italia, *Disciples III* promette una giocabilità "vecchia scuola" all'interno di un'ambientazione che trasuda carisma.

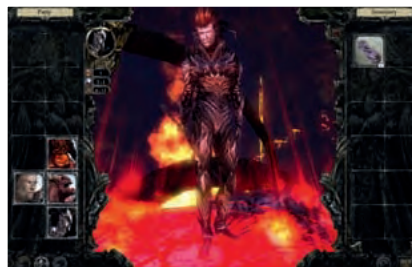
Le battaglie tattiche offrono momenti di elevata spettacolarità.

Le missioni seguono lo sviluppo e le imprese di un eroe per ciascuna delle tre fazioni.

PER INGANNARE L'ATTESA

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS

GMC Gen 10, **8**

Il seguito di *King's Bounty*, centrato sulle avventure della principessa Amelie, è uno dei titoli fantasy più genuinamente divertenti dell'ultimo periodo.

DISCIPLES III RENAISSANCE

Dalla Russia con furore, torna una saga storica della strategia fantasy.

A volte, bisogna sedersi sulla riva del fiume e aspettare.

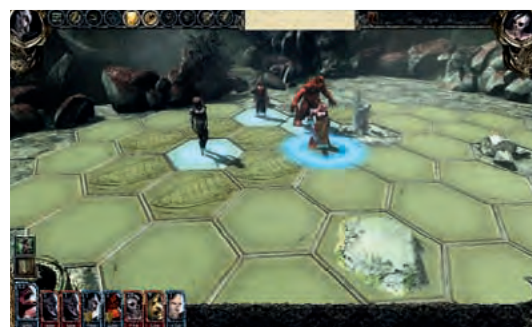
Può capitare che la corrente porti il terzo capitolo di *Disciples*, marchio risorto dalle nebbie del tempo grazie all'opera dei negromanti russi di Akella, e offerto agli appassionati italici da FX Interactive.

La formula sarà, nuovamente, quella cui FX ci ha abituati: molteplici correzioni e miglioramenti rispetto al titolo originale e un prezzo concorrenziale. A fronte di un'attesa durata otto anni (l'ultima iterazione di *Disciples* risale al 2002), l'approccio di Akella mira a mettere d'accordo tradizione e qualche novità ispirata ai più recenti successi della strategia fantasy, tra cui *King's Bounty*. Innanzitutto, *Disciples III: Renaissance* rimane un titolo dalla struttura classica, fedele ai dogmi del genere, incisi nella pietra dal vetusto *Heroes of Might and Magic*: si tratta, ancora una volta, di guidare un manipolo di eroi e una piccola selezione di truppe attraverso mappe traboccanti di mostri e tesori, gestendo nel contempo lo sviluppo economico ed edilizio della propria città capitale, turno dopo turno.

A distinguere la formula di *Disciples* è l'enfasi posta sulle unità individuali: non saranno solo gli eroi a crescere in potenza, ma tutte le unità potranno, con l'esperienza, evolvere e trasformarsi: in base agli edifici costruiti nella capitale, un semplice scudiero "farà carriera" fino a diventare un cavaliere, poi un paladino oppure un angelo guerriero, e così via. Si tratta di una delle scelte strategiche più rilevanti di ciascuna partita, dal momento che una "linea evolutiva" esclude l'altra, e alcune unità sono decisamente più adatte a particolari sfide.

Se, da questo punto di vista, la struttura dei precedenti *Disciples* rimane immutata, non si può dire lo stesso del sistema di combattimento: alle battaglie rapide e relativamente statiche dei predecessori sono stati sostituiti scontri da disputarsi su una mappa tattica esagonale, sulla quale le truppe si muovono liberamente. Un sistema certamente più moderno e dinamico, che però sacrifica, almeno in parte, l'unicità della saga, e che non sembra adattarsi perfettamente al ridotto numero di combattenti – raramente più di dieci – che *Disciples III* mette in campo.

La vicenda narrata in *Renaissance* non si discosta dai canoni del fantasy, pur confermando l'afflato misticheggiante tipico della saga: un messaggero divino,

■ È possibile ruotare e zoomare a piacimento la telecamera.

DISCEPOLI IN GUERRA

Come in pressoché ogni strategico fantasy che si rispetti, gli eroi rappresentano il fulcro di *Disciples III*. Sebbene sia possibile reclutarne più di uno alla volta, nella maggior parte delle missioni l'enfasi si manterrà salda sul personaggio principale, sia esso un mago, un guerriero oppure un "maestro di gilda", particolarmente abile nella gestione economica. Oltre a poter essere equipaggiati in modo dettagliato con miriadi di oggetti, gli eroi cresceranno di livello e acquisiranno abilità, da sbloccare attraverso una "griglia", piuttosto diversa dalle strutture ad albero tipiche di altri titoli. Nel complesso, la gestione dei personaggi risulta essere l'aspetto più completo di *Renaissance*.

■ Il sistema di scelta delle abilità può inizialmente confondere, ma funziona abbastanza bene.

SCONTRI SUL CAMPO

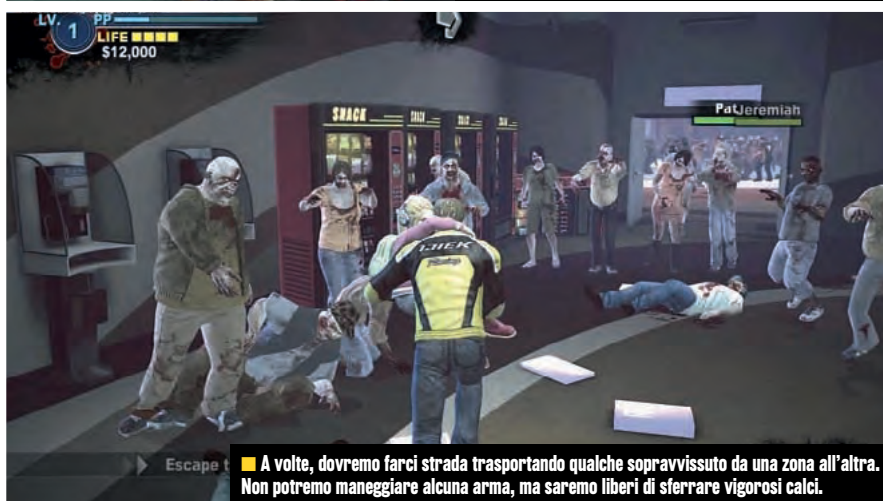
Le battaglie di *Disciples III* non si discostano troppo dagli stilemi classici del genere, ma offrono alcune piccole peculiarità. L'introduzione di un meccanismo di copertura, per esempio, permette alle unità più resistenti di difendere i commilitoni particolarmente fragili, interrompendo l'attacco degli avversari e assorbendone il danno. Oltre a questo, le mappe tattiche presentano spesso caselle particolari che, se occupate, garantiscono bonus di vario tipo e possono costituire capisaldi intorno ai quali manovrare.

nella persona della splendida fanciulla Inoele, giunge dall'alto dei cieli per svolgere un compito misterioso sul mondo di Nevendaar, e diventa oggetto del contendere fra tre fazioni – l'Impero umano, la Legione dei Dannati e l'Alleanza degli Elfi – ciascuna determinata a sfruttare l'avvenente angelo per i propri scopi più o meno nobili. Tre, quindi, le campagne disponibili, una per ciascuna razza, proposte al giocatore in uno stile assolutamente tradizionale, missione dopo missione, senza particolari concessioni alla varietà. I contenuti sono, in questo senso, piuttosto corposi, ma non troppo sorprendenti: le missioni in sé ci sono parse meno varie di quelle di *Heroes of Might and Magic V*, e, generalmente, piuttosto lineari. *Disciples III* si concentra, generalmente, sulla gestione dell'eroe principale, indirettamente supportato da una città florida, al punto che la scala e il respiro rimangono sempre limitati e l'ago della bilancia pende più in direzione della crescita del personaggio in stile GdR, che dalla parte della strategia ad ampio raggio.

Il valore aggiunto di *Renaissance* sembra risiedere, però, nel peculiare stile grafico. A garantire un risultato di pregio non è tanto la qualità tecnica del motore, per quanto ben fatto e completamente 3D, ma la scelta di ricorrere a un disegno molto intenso, fatto di tratti forti e tinte fosche, ben lontano dalle atmosfere fiabesche di *King's Bounty*. In questo senso, l'architettura scenica delle mappe, punteggiate di città in stile gotico e cattedrali, è una vera gioia per gli occhi e contribuisce a generare un'atmosfera pressoché unica.

Al di là di questo, *Disciples III* rimane un titolo classico sotto ogni aspetto, dedicato agli appassionati del genere desiderosi di immergersi nuovamente in un'esperienza di gioco familiare. Non che ciò sia necessariamente un male, ma la versione inglese, sul mercato da circa tre mesi, presentava tutta una serie di problemi in grado di minarne seriamente la qualità. Oltre a una pletora di bug, progressivamente risolti tramite patch, a pesare negativamente era anche una narrazione vocale di qualità piuttosto bassa e, soprattutto, un livello di difficoltà mal bilanciato, in base al quale le prime missioni di ciascuna campagna potevano risultare terribilmente difficili mentre, una volta potenziato il proprio eroe, il tutto si risolveva in una passeggiata nel parco.

Risolti tali problemi, *Disciples III* pare certamente meritevole: nutriamo quindi legittime speranze per la versione italiana, che promette di smussare gli angoli del titolo Akella. A fine settembre, quando il gioco apparirà sugli scaffali del Bel Paese, scopriremo se FX Interactive avrà fatto un buon lavoro, e ve ne parleremo con dovizia di particolari in sede di recensione, sul prossimo numero di GMC. Restate sintonizzati! GIOCHI COMPUTER

Quando saremo accerchiati, un bidone della spazzatura, pur se in plastica, potrebbe rivelarsi un'efficace soluzione.

A volte, dovremo farci strada trasportando qualche sopravvissuto da una zona all'altra. Non potremo maneggiare alcuna arma, ma saremo liberi di sferrare vigorosi calci.

IL ROLLERBALL SECONDO CAPCOM

Il protagonista di *Dead Rising 2* è un campione sulle due ruote, e non mancheremo di scoprirlo nelle prime fasi del gioco, quando ci lanceranno con una motocicletta all'interno di un'arena piena di Non Morti, in compagnia di altri tre centauri. Vincerà chi eliminerà il numero maggiore di nemici. Chissà perché, ma abbiamo il sospetto che potrebbe essere una delle modalità multiplayer...

ISTANTANEA SU: *DEAD RISING 2*

- **Casa:** Capcom
- **Sviluppatore:** Blue Castle Game
- **Genere:** Survival horror
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** www.deadrising-2.com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Perché su PC non è mai uscito il primo capitolo, che è uno dei survival horror più violenti, scanzonati e dissacranti sul mercato. La presenza di modalità multiplayer rende il massacro degli zombi ancora più invitante.

DEAD RISING 2

Gli zombi fanno saltare il banco a Las Vegas!

OCCHIO ALL'OROLOGIO

In *Dead Rising 2* è sempre meglio controllare costantemente l'orologio: la nostra figlioletta, infatti, avrà bisogno di prendere lo Zombrex, una particolare medicina, ogni 24 ore esatte, non una più non una meno. Fra i tanti incarichi, dovremo ricordare sempre di recuperare dello Zombrex e di riportarlo in tempo alla bimba, prima di riprendere la mattanza di Non Morti.

GLI zombi hanno invaso il mondo dei videogiochi da anni e sembra che la passione per questi Non Morti non accenni a placarsi. Basti pensare a saghe come Resident Evil, che proseguono da più lustri, o al successo esplosivo di *Left 4 Dead* e del suo seguito, che hanno garantito a Valve soddisfazioni economiche notevoli.

Dead Rising 2 è un nome che probabilmente non dirà molto a chi è abituato a giocare con il PC, più che altro perché il primo capitolo di questa serie è uscito solo su console. È sufficiente sapere che si trattava di un survival horror piuttosto particolare, dove al giocatore era lasciata ampia libertà di scelta: bisognava limitarsi a sopravvivere per 72 ore (virtuali), girovagando per un enorme ipermercato e utilizzando qualsiasi strumento capitasse a tiro come arma. Il braccio di un manichino, un pesante televisore CRT, un cartello con le indicazioni: tutto, nel gioco, si tramutava in un oggetto contundente.
Bene o male, è esattamente ciò che accadrà in *Dead Rising 2*. Anche in questo caso bisognerà rimanere in vita per 72 ore nell'attesa dei militari, con la differenza che dovremo anche trovare le prove della nostra innocenza (nel gioco, infatti, il protagonista è accusato di aver scatenato l'orda di Non Morti), andando alla ricerca di documenti che possano scagionarci. In più, faremo bene a curare la nostra figlioletta, che ogni 24 ore esatte avrà bisogno della sua medicina, o si trasformerà anche lei in una creatura del male. Il fatto di dover risolvere qualche missione, comunque, non minerà la libertà di movimento, visto che non ci sarà un ordine troppo rigido da rispettare.

Lo schema di gioco, dunque, non ha subito troppe modifiche. È invece cambiata l'ambientazione, passata dal centro commerciale del primo episodio a un'intera città realizzata sulla falsariga di Las Vegas, così come è stata modificata la gestione delle armi, ora più numerose e combinabili fra loro. Sarà sufficiente trovare un piano da lavoro, e una banale mazza da baseball si trasformerà in una più convincente mazza chiodata, tanto per fare un esempio. Considerando che, dopo qualche colpo, le armi improprie in cui ci imbatteremo saranno inutilizzabili, è facile intuire che in pochi minuti avremo già avuto modo di sperimentare vari espedienti per tenera a bada le orde dei morti viventi.

Scopriremo quanto possa essere efficace una panchina per stendere un numero elevato di nemici con un solo "swing", mentre una forbice o un trapano, pur capaci di uccidere con un colpo, non

Le maschere di carnevale sono in grado di paralizzare gli zombi.

VELOCI CON QUEI TASTI

È inevitabile: in *Dead Rising 2* prima o poi qualcuno ci coglierà alle spalle, o di sorpresa, e ci butterà a terra. A quel punto, saremo particolarmente vulnerabili. Dovremo premere in tempo il pulsante indicato a schermo per stordire l'avversario e, successivamente, agitare forsennatamente il mouse per scrollarcelo di dosso. Fatto ciò, potremo riprendere il ritmo di schiaffoni e mazzate.

CREATIVITÀ AL POTERE

Se non bastassero le numerose armi che troveremo praticamente a ogni passo, potremo sbizzarrire la nostra fantasia unendo vari elementi per realizzarne di nuove. Saranno sufficienti un banco da lavoro e una serie di oggetti combinabili, per esprimere a pieno la nostra fantasia nel forgiare strumenti ideali al fine di percuotere il nemico.

Troveremo anche qualche momento per giocare alle slot-machine. E magari fare il jackpot!

aiutano molto quando si è accerchiati. Sarà anche possibile servirsi di qualche arma da fuoco, ma l'effetto di una pistola contro decine di avversari è limitato, mentre una spranga, un manico di scopa o un pesante martello da lavoro svolgeranno alla grande la propria funzione.

Non mancheranno oggetti "inutili", ma divertenti da impiegare, quali sacchi dell'immondizia, borsette e fucili ad aria compressa. Con nostra grande sorpresa, poi, abbiamo scoperto che le maschere di carnevale sono incredibilmente efficaci: una volta infilate ai nostri nemici, questi rimarranno accecati, di conseguenza potremo facilmente riempirli di botte. Il massimo dell'esaltazione arriva, in ogni caso, quando si mettono le mani sulla motosega: potremo tagliare gli arti degli zombi e, naturalmente, raccoglierli per usarli a loro volta come corpi contundenti. Come dire che una motosega crea proiettili, invece di sprecarli.

"IL MASSIMO DELL'ESALTAZIONE ARRIVA QUANDO SI METTONO LE MANI SULLA MOTOSEGA"

Dobbiamo ammettere che *Dead Rising 2*, anche nella versione in corso d'opera che abbiamo avuto modo di provare, è parecchio divertente: allontanare dei Non Morti scagliandogli contro sacchi d'immondizia, palle mediche e borsette da signora è spassoso, tanto quanto farsi strada in mezzo all'orda sfruttando un armadietto a mo' di ariete. L'ovvia stupidità dei nemici, poi, limita la frustrazione: gli zombi sono così tanti, che se avessero anche solo un quoziente d'intelligenza a cifra singola, riuscirebbero a sopraffare il giocatore in pochi istanti. Al contrario, sono bersagli perfetti per testare l'efficienza di ogni arma raccolta in giro per la città.

L'unico punto di *Dead Rising 2* a suscitare qualche dubbio è il lato tecnico: è vero che l'area di gioco è molto estesa e pullula di nemici quanto di oggetti utilizzabili, ma vista la frequenza dei caricamenti, era lecito attendersi qualcosa in più, soprattutto per quanto concerne la definizione di molte texture, non all'altezza delle ultime produzioni.

Citiamo, infine, l'inclusione di alcune modalità multiplayer, una in cooperative e l'altra ancora non specificata dai programmatori. In ogni caso, il gioco sarà disponibile tra breve, quindi presto saremo in grado di offrirvi maggiori informazioni e una recensione completa.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *PRO EVOLUTION SOCCER 2011*

Casa: Konami
Sviluppatore: Konami
Genere: Simulazione di calcio
Requisiti di sistema: Processore 2,4 GHz, 1 GB di RAM, scheda 3D 128 MB RAM, 6 GB su disco fisso
Internet: www.pes2011.com
Nei Negozi: 30 settembre
Perché aspettarlo: Fino a qualche anno fa, *Pro Evolution Soccer* era il punto di riferimento per le simulazioni calcistiche su PC. Da quando Electronic Arts ha rivoluzionato completamente la sua serie FIFA, però, il team di Konami guidato da Seabass ha faticato non poco per restare al passo, soprattutto nel settore console. PES 2011 ha delle indubbie potenzialità e la possibilità di disputare la Master League online ci stuzzica non poco.

Cris e Rio Ferdinand sembrano molto simili alle loro controparti reali, non credete?

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

"È la dura legge del gol, fai un gran bel gioco però, se non hai difesa gli altri segnano e poi vincono" – Max Pezzali

Negli ultimi dieci anni, il mondo delle simulazioni calcistiche videoludiche è cambiato parecchio.

Dal 2000 a oggi, la sfida per il campionato delle vendite ha visto in lizza sostanzialmente due contendenti: *FIFA* di Electronic Arts e *Pro Evolution Soccer* di Konami.

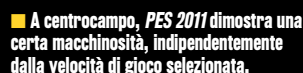
Due campioni dall'indubbio valore e blasone, capaci di far discutere ogni anno gli appassionati e di stupire giocatori sempre più esigenti con una serie d'innovazioni e di migliorie a dir poco strabilianti. Nelle ultime stagioni, la sfida su PC, dal punto di vista qualitativo, ha visto prevalere la compagine Konami capitanata da Shingo "Seabass" Takatsuka, mentre nel mercato console è stata Electronic Arts a confermare il proprio vantaggio. Verrà confermata questa tendenza anche per la stagione 2011 o assisteremo all'ennesimo trionfo del calcio "made in Japan" sui nostri computer?

Il mese scorso avevamo provato una versione piuttosto acerba di *PES 2011* e ci aveva lasciato un po' perplessi. Con grande curiosità e trepidazione, dunque, attendevamo di giocarne un'incarnazione un po' più compiuta. Anche dopo averlo fatto, però, le perplessità non sono scomparse.

Innanzitutto, della nuova produzione di Konami abbiamo apprezzato il design dei menu: il cambiamento stilistico ha portato a una semplificazione generale delle modalità di gioco e della gestione tattica dell'undici sul manto erboso. Sfruttando un apposito sistema "punta e clicca", infatti, si possono spostare i calciatori su una lavagna virtuale con grande semplicità e immediatezza, accedendo allo stesso tempo ad altri menu infarciti di statistiche e parametri da monitorare. Modificare il proprio credo calcistico o impartire istruzioni precise al Ronaldinho della situazione è veramente facile, così come giocare con una difesa alta o stravolgere l'atteggiamento tattico della squadra durante una partita. Dopo qualche minuto di iniziale smarrimento – soprattutto per i veterani della serie di Konami – si apprezzerà la strada intrapresa dal team di sviluppo.

Una volta preparata la propria squadra da un punto di vista tattico, e studiati il modulo e i giocatori di quella avversaria, non resta che scendere in campo: a tal proposito, raccomandiamo l'impiego di un joypad (dotato di due stick analogici) per sfruttare al massimo le potenzialità della simulazione di Konami. La grande novità della stagione 2010/2011 è rappresentata proprio dal passaggio "manuale", che, a detta degli sviluppatori, permetterà d'indirizzare la sfera di cuoio in modo più preciso rispetto alle precedenti versioni di *PES* (è comunque possibile giocare anche con il vecchio sistema di passaggi).
Per riuscire a passare il pallone in modo preciso è richiesta molta pratica,

A centrocampo, *PES 2011* dimostra una certa macchinosità, indipendentemente dalla velocità di gioco selezionata.

VELOCE O LENTO?

Una delle novità meno celebrate di *PES 2011* riguarda la velocità di gioco: in base al proprio gusto e alle proprie esigenze, si potrà rallentare o velocizzare il ritmo di una partita, selezionando l'apposita opzione. La scala di valori proposta va da -2 a +2, e si potrà cambiare ritmo anche durante lo svolgimento di un match. Insomma, se amate il "calcio flipper" avrete di che sbizzarrirvi, mentre se preferite un gioco più ragionato e compassato troverete pane per i vostri denti.

CALCIO IN ALTA DEFINIZIONE

Per gustare *PES 2011* alla grande non bisogna possedere un super PC: basta un computer dotato di processore Dual Core, 2 GB di RAM e una scheda video con 256 MB. Questi sono i requisiti consigliati dalla stessa Konami, ma se avete un PC più "pompato" potrete giocarlo al massimo di dettaglio. Per quanto riguarda le animazioni e modelli poligonali, il lavoro svolto dagli sviluppatori è soddisfacente. Anche i calciatori meno noti sono stati riprodotti con maggior attenzione ai dettagli, mentre le animazioni (il motion capture, questa volta, è stato effettuato da altri calciatori e non dal solo Lionel Messi) ci sono sembrate più fluide che in passato, pur se resta una certa legnosità di fondo. Pregevoli gli effetti speciali (come il movimento della maglia di ogni calciatore), mentre la gestione delle fonti di luce è ottima, così come la riproduzione dei manti erbosi e degli stadi.

Con un paio di clic sistemerete con cura il vostro undici.

soprattutto per dosare la potenza (è stata introdotta un'apposita barra). Filtranti, passaggi alti e fraseggi veloci necessitano di numerose partite per essere padroneggiati al meglio, ma il tutto non funziona ancora in modo fluido e si avverte una sensazione di "pesantezza" anche nelle giocate più semplici. Il tanto sbandierato controllo a 360 gradi (invece che le solite sedici direzioni) non regala quella sensazione di libertà che invece dovrebbe garantire (e sbandierata dal team di sviluppo), rivelando una sorprendente "macchinosità" nei movimenti dei propri campioni.

Un'altra aggiunta di *PES 2011* è la possibilità di personalizzare i propri dribbling, sfruttando lo stick analogico destro del joypad: si potranno scegliere le finte e le giocate che i vostri campioni esibiranno sul campo. In poche parole, si potranno "concatenare" una serie di mosse come in un picchiaduro, permettendo al Messi di turno di lasciare sul posto anche un roccioso difensore come John Terry, "incollandosi la palla al piede". Sul campo, il tutto funziona in modo soddisfacente, anche se questa scelta di "semplificazione" potrebbe indispettire i veterani della serie.
Per quanto riguarda la tanto decantata "fisicità" negli scontri di gioco, è difficile esprimere un giudizio preciso: i calciatori in alcuni casi appaiono goffi e poco reattivi, e per contrastare l'avanzata di un avversario bisogna indirizzare il Thiago Silva del momento verso il giocatore (aggiungendo ancora un po' di legnosità alla situazione). Un altro aspetto che non ci ha convinto molto è il cosiddetto "cambio dei calciatori" gestito dalla CPU: qualche volta, i difensori si spostano letteralmente per far passare l'attaccante avversario. Anche la fisica del pallone necessita di aggiustamenti: in certe situazioni, il comportamento della sfera appare poco realistico (con rimbalzi molto strani), aspetto che migliora leggermente su un campo bagnato. In più di un'occasione abbiamo avuto la sensazione che il pallone si muovesse su una lastra di ghiaccio e si fermasse in prossimità del proprio compagno o di un avversario. Certo, la versione di *Pro Evolution Soccer 2011* che abbiamo provato era ancora incompleta (mancava ancora la Master League online e le rose non erano aggiornate, per esempio), però la strada intrapresa da Seabass e dal suo team ci sembra ancora in salita.

Abbiamo apprezzato molto il nuovo design dei menu.

"IL CONTROLLO A 360 GRADI NON REGALA LA SENSAZIONE DI LIBERTÀ CHE CI ATTENDEVAMO"

GIOCHI COMPUTER

VEDERE PER CREDERE

Per gustare il trailer di *ArcaniA: Gothic IV*, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **12**).

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** JoWooD
- **Sviluppatore:** Spellbound
- **Data di uscita:** 12 ottobre 2010
- **Internet:** www.arcania-game.com
- **Giochi precedenti:** La tedesca Spellbound è stata fondata 1994 da Armin Gessert, purtroppo scomparso nel novembre 2009. Il nucleo principale della società, però, lavora nel settore dei videogiochi fin dal 1987, ed è responsabile del classico *The Great Giana Sisters*. Spellbound ha realizzato le serie *Airline Tycoon* e *Desperados*, nonché giochi come *Robin Hood: La leggenda di Sherwood* e *Chicago 1930*.

ArcaniA Gothic IV

Il nuovo capitolo della saga di *Gothic* è ormai alle porte, e, grazie a JoWooD, abbiamo avuto la possibilità di testarne una versione assai avanzata nella comodità della nostra redazione. **Vincenzo Beretta** è stato incatenato davanti al monitor e ha gettato per noi un primo sguardo alle nuove terre e avventure che ci attendono in *ArcaniA: Gothic IV*!

Dopo la pubblicazione di *Gothic III*, le strade degli sviluppatori "storici" della saga, Piranha Bytes, e dei detentori dei diritti intellettuali, JoWooD, si sono separate.

I primi hanno messo a frutto la propria esperienza iniziando una nuova saga con *Risen* (del quale è stato da poco annunciato il secondo capitolo). JoWooD, invece, per il quarto capitolo di *Gothic* si è rivolta ai veterani tedeschi di Spellbound. Intitolato *ArcaniA: Gothic IV,* questo gioco di ruolo costituisce, a livello di trama, l'inizio di un nuovo ciclo di avventure. I creativi di Spellbound, infatti, hanno deciso che la saga dell'eroe "senza nome" (o, per essere più esatti, "dal nome mai rivelato") si era degnamente conclusa con gli eventi del terzo episodio. *ArcaniA: Gothic IV* ci pone, così, nei panni di un nuovo protagonista il cui nome, nel gioco, non viene rivelato! Dopo la nostra visita negli studi di Kehl, in cui *Gothic IV* era stato svelato per la prima volta, abbiamo avuto la piacevole opportunità di verificarne lo stato di avanzamento dei lavori nella nostra redazione, e di formarci una prima impressione.

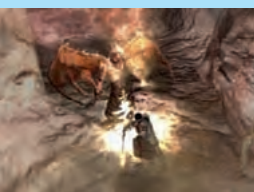
ISOLE NELLA CORRENTE

ArcaniA: Gothic IV è ambientato circa 10 anni dopo gli eventi di *Gothic III*. Il titolo precedente consentiva di giungere a più finali in base alle scelte compiute, ma per il quarto capitolo Spellbound ha deciso di sceglierne uno come "ufficiale": quello in cui lo storico eroe della saga è divenuto Re del continente di Myrtana.

In *ArcaniA: Gothic IV* il giocatore muove i primi passi su una piccola isola, molto al largo della costa est del grande continente: una landa tranquilla e soleggiata popolata da gente semplice, e la cui cultura presenta in parti uguali elementi delle isole del Mediterraneo e dell'Italia durante il periodo medievale. Il nuovo eroe è un giovane pescatore del luogo che, all'inizio della vicenda, deve affrontare un problema piuttosto serio: chiedere al padre della propria ragazza (che, come spesso capita, è anche il capo della comunità) il permesso di sposarla. Per provare le proprie qualità, il protagonista è tenuto a superare una serie di "prove" relativamente semplici (se confrontate con quanto lo attenderà) che, gradualmente, presentano i diversi elementi del gioco: la distinzione tra missioni primarie e secondarie (durante il nostro girovagare incontreremo altri abitanti che hanno bisogno d'aiuto), le varie tecniche di combattimento (divise in corpo a corpo e attacchi a distanza), esplorazione e mappe (la prima include due livelli: superficie e mondo sotterraneo), gestione dell'inventario e acquisizione di punti esperienza con relativo passaggio di "livello".

Inoltre, tale sezione presenta sia alcuni elementi narrativi dell'ambientazione (che, lo ricordiamo, è in gran parte nuova), sia i legami storici e culturali con il resto del mondo di *Gothic*, con accenni a divinità e magia. In più, incontreremo Diego, un contrabbandiere che i veterani dei primi tre titoli ricorderanno come uno dei compagni del vecchio eroe – e che non mancherà di aiutarci a muovere i primi passi.

Chiunque abbia un minimo d'esperienza di GdR, trovandosi in presenza di una "landa tranquilla di gente semplice e lavoratrice, che poco conosce dei problemi del mondo, e nella quale c'è una fidanzata che stiamo per sposare" sa che possono accadere solo due cose: o il luogo viene spazzato via da una testata nucleare tattica sfuggita al controllo durante un esperimento missilistico, oppure viene raso al suolo dall'attacco di qualche forza esterna. Non pensiamo rovini dunque molto della trama rivelare che in *Gothic IV* il caso specifico è il secondo. *Esattamente*

SOGNI DI MORTE

La prima sequenza che incontriamo in *ArcaniA: Gothic IV* non ha come protagonista il nostro eroe: ci troviamo in un luogo onirico e terrificante, e interpretiamo un misterioso "Re" assillato... inizialmente da mille voci e preoccupazioni, ma quasi immediatamente da ondate di creature non morte di vario tipo. L'azione si svolge in surreali catacombe che ricordano, nelle atmosfere, un po' le ambientazioni di *Silent Hill*. Il Re non può morire, ma per avanzare verso una destinazione incomprensibile (sia a lui, sia a noi giocatori) deve combattere... e combattere... e combattere... in un ciclo ripetitivo che pare non avere fine; il tutto mentre una grande creatura demoniaca appare e scompare, deridendolo. Improvvisamente, la sequenza termina e scopriamo che era un incubo che ha perseguitato il protagonista nel sonno. Cosa nasconda tale portento, però, lo sapremo solo giocando.

VERDI PRATI E SASSOSI PENDII

Lo stile grafico di *ArcaniA: Gothic IV* ricorda quello classico di *Gothic* e, in particolare, di *Gothic III*. L'azione passa fluidamente da interni a esterni senza soluzione di continuità e sia le architetture, sia i paesaggi sono ispirati a una visione "realistica" del Medioevo, soprattutto mediterraneo e centro-europeo. La versione di pre-produzione che abbiamo testato mostrava una fluidità più che discreta (intorno ai 30 FPS) al massimo livello di dettaglio (il nostro PC montava un processore Quad-core Intel Q6600 a 2,4 GHz, scheda grafica GeForce 470GTX con 1GB RAM, 4 GB RAM e Windows XP). L'unica anomalia degna di nota è che alcuni elementi del paesaggio, come massi e arbusti, parevano "apparire di colpo" durante il movimento del personaggio. Non è detto, però, che tale sbavatura resti nella versione finale.

■ Nelle terre di *ArcaniA: Gothic IV*, Orchi e umani sembrano convivere in termini relativamente pacifici.

■ L'uso degli incantesimi è accompagnato da "effetti speciali" visivi davvero notevoli.

IN ITALIANO

La versione di *ArcaniA: Gothic IV* da noi testata era completamente tradotta e doppiata in italiano. Il lavoro, come è naturale, mancava di rifinitura, con alcuni testi e menu ancora in inglese, ma era pressoché completo. Potremmo dunque attenderci di gustare il gioco nella nostra lingua una volta che raggiungerà gli scaffali.

> "In *ArcaniA* si respira tutta l'atmosfera della serie *Gothic*"

nel momento in cui il protagonista sta per coronare il proprio sogno d'amore, una banda di "paladini" provenienti dal vicino continente (che non è Myrtana, ma una terra di dimensioni meno estese situata accanto a quelle di *Gothic III*) passa da quelle parti e spiana tutto: case, abitanti e fidanzata. Sopravvissuto alla catastrofe insieme al solo Diego, il protagonista decide dunque di far vela verso la grande e misteriosa terraferma, allo scopo di portare vendetta, tremenda vendetta, sui responsabili.

LE ARMI E GLI ARDORI

Prima di parlare del sistema di combattimento di *ArcaniA: Gothic IV*, è necessario accennare a come il gioco gestisce le abilità – molte delle quali legate alle arti marziali. Ogni volta che il nostro eroe accumula abbastanza punti esperienza (completando missioni e uccidendo mostri) e passa di livello, ottiene un certo ammontare di "punti abilità" da spendere per migliorare le stesse (durante le prime fasi del gioco, sono tre per livello).

Esiste un discreto numero di abilità che possiamo aumentare in questo modo: tre di combattimento (che consentono di sbloccare talenti legati sia alla forza, sia alla "finezza"), una di impiego delle armi a distanza, una di "movimento furtivo" e tre legate alla magia (inizialmente fuoco, ghiaccio e fulmini, ma più avanti ognuna darà accesso anche a poteri di tipo diverso). Spendere punti non è sufficiente per sbloccare una nuova abilità in un dato percorso. Devono, infatti, essere soddisfatti due requisiti: il primo è che per ogni talento successivo è necessario un numero di punti adeguato, e se questo (come spesso accade) è superiore a tre, significa che non necessariamente potremo accedervi subito; in più, alcuni talenti richiedono che il personaggio abbia raggiunto un livello minimo, e non saranno affatto disponibili finché non sarà stato conseguito tale risultato.

In linea generale, il giocatore è comunque libero di sviluppare come preferisce il protagonista di *Gothic IV* lungo le linee delle tre professioni "classiche" dei mondi fantasy: guerriero, mago e ladro, concentrandosi su alcune oppure optando per un personaggio più bilanciato. Ciò influirà sia su come l'eroe potrà affrontare i numerosi problemi che lo attendono, sia sulle tattiche di combattimento. Una quarta, importante, abilità è quella alchemica, ovvero la capacità di raccogliere "ingredienti" dal mondo naturale (come piante, o parti di nemici uccisi) per realizzare pozioni e altre sostanze utili. Questa si apprende a parte, trovando e imparando specifiche "ricette" – che, vale la pena dirlo, includono anche vere e proprie ricette di cucina! Il nostro eroe dovrà infatti mangiare, e andare a caccia e cucinarsi un bel cosciotto sarà più soddisfacente (per esempio, in termini di recupero dei punti ferita) che addentare un pezzo di carne cruda.

Legata all'alchimia, e strutturata su linee simili, c'è

UN MULTIPIATTAFORMA PER PC

ArcaniA: Gothic IV viene sviluppato contemporaneamente per PC e Xbox360, con una versione PlayStation 3 prevista per il futuro. Detto questo, quanto a giocabilità, sistema di controllo e impiego funzionale della combinazione mouse + tastiera, il gioco che abbiamo provato sfrutta al 100% le capacità del PC. Non abbiamo riscontrato, insomma, quel genere di "semplificazione" talvolta necessario per facilitare l'adattamento su console, e chi conosce la serie *Gothic* potrà attendersi un'esperienza al pari con i titoli precedenti.

TALENTI DI BATTAGLIA

Durante il test nella nostra redazione abbiamo voluto provare a sviluppare un personaggio "bilanciato", munito di più talenti. Il risultato sono stati combattimenti assai interessanti. Anche i nemici, come noi, hanno accesso ad armi a distanza e incantesimi, e pianificare la battaglia in base agli avversari che ci attendono (sempre che non ci assalito a sorpresa) è importante. Possiamo, per esempio, provare a decimarli con frecce e incantesimi prima di impegnarci in corpo a corpo. Nelle battaglie contro più nemici, schivare e "rotolare" via dai loro colpi sarà tanto importante quanto sferrare fendenti, anche perché prendere un po' di distanza da un avversario, fosse pure per pochi attimi, può dare l'opportunità di sferrargli contro una magia d'attacco (o di curarci). Al livello di difficoltà più semplice tutto ciò non è indispensabile, ma a quelli più elevati imparare a sfruttare bene ciò che sappiamo fare diverrà vitale per sopravvivere.

■ In alcune battaglie affronteremo molti avversari contemporaneamente.

anche l'opportunità di creare oggetti personalizzati come armi e corazze. Non abbiamo fatto in tempo a sperimentarla, anche se, vagando per il mondo, ci siamo imbattuti in diverse "postazioni" dove praticare le arti artigianali (note in inglese come "crafting"). JoWooD sottolinea come questo sarà l'unico modo per ottenere alcuni degli oggetti più potenti del gioco, in quanto non saranno disponibili presso i mercanti che popolano il mondo.

UN PROBLEMA PER OGNI LUOGO

Il continente che ci troveremo a esplorare è, per quanto di dimensioni inferiori rispetto alle terre di *Gothic III,* comunque assai vasto, soprattutto se includiamo anche la vasta rete di cunicoli e rovine sotterranee. Inoltre, è senza "soluzione di continuità", ovvero non è diviso in aree che vengono caricate indipendentemente (come, per esempio, accadeva in *Oblivion*) e ciò consente, per esempio, di scagliare una freccia dall'interno di una taverna a un nemico che si trova all'esterno, attraverso una finestra.

Detto questo, gli sceneggiatori hanno strutturato la trama in modo che il protagonista si trovi a esplorare gradualmente il mondo che lo circonda. Per esempio, accanto al nostro punto di sbarco c'è una taverna (la Fanciulla Dimezzata) che sarà un po' la nostra base di operazioni durante le prime fasi dell'avventura. Qui, parlando con i personaggi del luogo, inizieremo a conoscere meglio le terre che esploreremo e apprenderemo le prime beghe (in particolare, una complessa storia riguardante una gamba di legno e la vendita di alcune barche). Non paiono certo questioni degne di un eroe! Ma per proseguire è comunque necessario farsi qualche amico e conquistare la fiducia degli abitanti. Almeno di alcuni di essi, visto che sarà difficile fare contenti tutti. In compenso, riceveremo diversi aiuti fondamentali per superare il primo ostacolo, ovvero una banda di briganti che sbarra il passo verso l'interno. Tutto ciò conferma quanto anticipato da Spellbound a Kehl, ovvero che la trama sarà divisa in "isole" narrative: capitoli centrati su uno o più problemi che dovranno essere risolti prima di proseguire. In realtà, noi nella nostra prima prova abbiamo "barato" e aggirato i briganti trovando un secondo sentiero. Nulla ci ha impedito di farlo. Le creature e i pericoli che ci attendevano "oltre", però, erano sensibilmente superiori alle nostre forze, e ci è parso ovvio che sarebbe stato necessario fare un po' di esperienza in più nei dintorni della Fanciulla Dimezzata. Detto questo, nulla ci ha impedito di "rischiare" mettendo il naso in luoghi più perigliosi.

MORTE A DISTANZA

Ci sono vari fattori che influenzano la nostra capacità di infliggere danni con l'arco. In generale, più a lungo lo tendiamo, più devastante sarà l'impatto della freccia. A ciò si aggiunge lo sviluppo dell'abilità specifica, che aiuta, per esempio, ad avere una mano più "ferma" (i guerrieri inesperti vedranno il "mirino" ondeggiare parecchio). Infine, un colpo ben mirato alla testa di una creatura causerà un enorme ammontare di danni (sempre che la creatura abbia una testa).

■ Le condizioni meteorologiche variano sia "realisticamente", sia, a volte, in base alla "drammaticità" della situazione.

UNA NUOVA STORIA

Il protagonista e le ambientazioni sono nuovi, ma non c'è dubbio che in *ArcaniA: Gothic IV* si respiri tutta l'atmosfera di *Gothic*. Spellbound ha fatto un gran lavoro per rispettare lo spirito e la giocabilità uniche della serie, "limando" al tempo stesso molte delle critiche che avevano accompagnato *Gothic III* (per esempio, i cinghiali non sono più letali macchine da guerra). Ora non ci resta che attendere la versione definitiva, e vedere quali emozioni attendono una nuova generazione di eroi "senza nome"!

GIOCHI COMPUTER

CALL OF DUTY BLACK OPS

Più di duecento giornalisti da tutto il mondo, il California Science Center addobbato come un campo di battaglia, uno schermo IMAX per la presentazione e un intero capannone pieno di modelle e postazioni di gioco. Activision Blizzard non ha badato a spese per svelare al mondo i segreti multiplayer del suo Call of Duty: Black Ops, e noi c'eravamo. Fabio Bortolotti ci racconta una serata all'insegna di cecchini, macchinine telecomandate e gioco d'azzardo con visuale in soggettiva!

Negli ultimi anni, Treyarch è stata confinata nell'ombra di Infinity Ward per quanto riguarda la serie di *Call of Duty*. Ora che Activision Blizzard, tra una lotta legale con Infinity e l'altra, ha deciso di puntare su questo team losangelino, il suo vero talento è venuto a galla.

Call of Duty: Black Ops, che ci vedrà combattere con i SOG (soldati d'èlite dell'Esercito USA) impegnati in operazioni segrete durante la Guerra Fredda, è un *COD* di prima qualità, a tratti persino più interessante dell'acclamato *Modern Warfare 2*; e non solo: per noi, popolo del PC, ha molte sorprese in serbo, che invece di relegare la nostra piattaforma preferita al ruolo di imitatrice delle console, ne valorizzano la tradizione e i punti forti.

Abbiamo avuto la fortuna di partecipare al colossale evento organizzato a Hollywood da Activision Blizzard per presentare le nuove modalità multiplayer di *Black Ops*, e ci siamo intrattenuti a lungo con la squadra PC di Treyarch. "Il nostro obiettivo, sin dall'inizio, è stato quello di dare ai giocatori PC un'esperienza completa come quella su console", spiega Cesar Stastny, capo della fazione mouse/tastiera, "senza dimenticare

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Treyarch
- **Data di uscita:** 9 novembre 2010
- **Internet:** www.callofduty.com/blackops
- **Giochi precedenti:** Nati nel 1996, gli studi di Treyarch hanno sviluppato *Call of Duty 3* (uscito solo su console) e *Call of Duty: World at War*, dopo una lunga carriera trascorsa a curare le conversioni e i progetti meno di spicco di Activision Blizzard, della quale sono entrati a far parte nel 2001.

STEMMI DI FAMIGLIA

Il nuovo editor di emblemi di *Call of Duty: Black Ops*, pur partendo da una serie di elementi fissi, permetterà di creare stemmi unici e personali. Dopo aver scelto un'immagine principale si aggiungeranno uno o più livelli, orientandoli e sovrapponendoli come meglio si crede. Per esempio, durante la presentazione, i ragazzi di Treyarch hanno scelto un cavallo rampante, per poi trasformare i suoi zoccoli in due bei revolver (selezionando l'immagine di una pistola e sovrapponendola a quella iniziale). Per finire, si prende uno sfondo e, con pochi clic, si è pronti a tuffarsi nel mondo dell'online.

"Per i giocatori estremi, Treyarch ha deciso di puntare sul gioco d'azzardo"

di sfruttare al meglio le capacità uniche delle nostre macchine". La premessa è ottima, ma la realtà? La realtà, da quanto abbiamo visto, è vicina alle promesse. Ma prima di focalizzarci su quel che rende unica la versione PC di *Black Ops*, vale la pena di concentrarsi sulle novità del multiplayer dal punto di vista delle meccaniche di gioco vere e proprie. La presentazione, in uno spettacolare cinema IMAX, si è aperta con la proiezione di un normale Deathmatch a squadre, che per un secondo ci ha fatto temere di essere alle prese con la solita minestra riscaldata. E così sarebbe stato, se al termine del filmato l'executive producer Daniel Suarez non ci avesse spiegato che si trattava di una partita di addestramento, disputata interamente da un singolo giocatore contro una manciata di bot (ossia di avversari comandati dal computer). È presto per affermare che Treyarch ha sviluppato delle Intelligenze Artificiali rivoluzionarie, ma per il momento possiamo dire che il risultato è riuscito a ingannarci, e che con tutta probabilità sarà più che sufficiente per chiunque non sia un veterano della serie. "Dalle statistiche di *World at War*", spiega Suarez, "abbiamo notato che troppi videogiocatori evitavano la modalità multiplayer, spesso scoraggiati dalla competitività dell'ambiente. E visto che il multiplayer è troppo bello, abbiamo deciso di creare un sistema per guidare le nuove leve nel mondo degli FPS online". La modalità di addestramento sarà

■ **Le uccisioni consecutive (streak) verranno sempre visualizzate, anche quando non daranno bonus. In ogni caso, le sequenze di uccisioni più lunghe regaleranno aiuti tattici come torrette, esplosivi e attacchi aerei.**

Le partite "d'azzardo" saranno per sei giocatori, mentre per le modalità più classiche si andrà dai dodici ai diciotto partecipanti.

Il motore grafico di *Modern Warfare 2* è spremuto fino all'ultima goccia. Il risultato, rigorosamente a 60 Frame Per Secondo anche su console, è uno spettacolo.

STREAK DEVASTANTI

Come nei precedenti episodi, anche in *Black Ops* le uccisioni consecutive (le cosiddette "streak") verranno ricompensate con armi assortite e vantaggi tattici. Con quattro uccisioni, per esempio, ci sarà l'RC-XD (una bomba telecomandata, che guideremo su una vera e propria macchinina), mentre con sei otterremo una torretta da piazzare a piacimento. Piano piano, avremo accesso a bombardieri, ricognitori, attacchi al napalm ed elicotteri. Una nota storica: a undici uccisioni ritroveremo il malvagio attacco con i cani, inaugurato da *World at War*, perfetto per stanare i camper (ossia i giocatori che restano ad aspettare che passi qualcuno per spararagli).

QUESTO È IL MIO FUCILE

La personalizzazione del proprio soldato in *Black Ops* coinvolgerà anche ogni singolo dettaglio delle armi. Oltre alla solita quantità di armi, infatti, i nostri COD Point potranno comprare decorazioni e livree mimetiche, e ci permetteranno addirittura di selezionare l'icona che proietterà il mirino ottico. Per finire, sarà possibile sfoggiare sulla canna dell'arma il proprio emblema, creato ad hoc con il nuovo editor. Quando le vostre vittime osserveranno la Killcam, dunque, non potranno avere dubbi su chi avrà premuto il grilletto: se sarete abbastanza bravi, il vostro fucile diventerà temuto come una creatura mitologica.

> "Black Ops registrerà tutti i match, automaticamente, sui suoi server"

in tutto e per tutto simile a quella online, e includerà lo stesso sistema di crescita di livello, le stesse abilità e le stesse armi. Naturalmente, onde evitare pasticci con i giocatori esperti, le due classifiche saranno completamente separate, e quando i novellini decideranno di farsi valere nel mondo "reale" dovranno ricominciare da capo la loro salita verso il cinquantesimo livello.

Per i giocatori più estremi, invece, Treyarch ha deciso di puntare sul gioco d'azzardo. Sì, avete letto bene! Giocando e vincendo partite otterrete dei *COD* Point, una valuta con cui si comprano potenziamenti e le armi, e che a tutti gli effetti scandisce il progredire del nostro personaggio. Non andranno a sostituire i punti esperienza, cui saranno comunque legati i livelli, ma renderanno più flessibile la creazione del nostro arsenale ideale. Il bello, però, è che saranno a ogni effetto considerati come soldi, e come tali potranno essere guadagnati e scommessi in vari modi. Si parte con il sistema dei contratti (simili alle sfide di *Modern Warfare*, ma con una scadenza ben precisa) e si arriva alla modalità Wager Match, nella quale i partecipanti metteranno sul piatto i loro COD Point, proprio come in una partita a poker, e combatteranno per arricchirsi alle spese dei perdenti. I primi tre, infatti, si porteranno a casa il malloppo, mentre gli altri rimarranno con un palmo di naso, e otterranno solo punti esperienza.

L'idea è già diabolica di suo, ma viene resa ancor più intrigante dai tipi di match disponibili, semplicemente perfetti per un FPS "d'azzardo". Si parte con One in the Chamber, dove verremo dotati di tre respawn e di una pistola caricata con un solo proiettile: dovremo cercare di farlo fruttare al meglio, consci che se lo sprecheremo saremo costretti a scappare come topi fino al rientro successivo. Si passa, poi, a Sticks and Stones dove, in omaggio agli albori della guerra, saremo dotati di un coltello, una balestra e un'accetta indiana. In Sharp Shooter, invece, tutti hanno la stessa arma, che cambierà a intervalli regolari, e verranno ricompensati i giocatori più precisi. Per finire c'è Gun Game, forse la modalità più interessante: si tratta di un normale deathmatch, dove ogni uccisione fa passare all'arma di livello successivo. Si parte con una semplice pistola e si arriva a mitragliatori e lanciarazzi, sapendo che si verrà retrocessi ogni volta che si morirà in corpo a corpo. Queste bizzarre regole, insieme alla consapevolezza che si stanno mettendo in palio i propri soldi virtuali, danno vita a un cocktail fresco ed emozionante, che porterà una necessaria ventata di novità nel mondo degli FPS online.

L'ultimo punto forte della proposta di Treyarch è il Theater Mode, che permetterà di salvare e modificare i filmati delle partite disputate. Può sembrare una funzione già presente in molti FPS, ma la potenza della tecnologia creata ad hoc dagli sviluppatori è senza precedenti. Infatti, estendendo al grande pubblico quello che in origine era uno strumento di debug, *Black Ops* registrerà tutti i

La quantità di armi disponibili è molto elevata, e con tutte le possibilità di personalizzazione sarà difficile vederne due uguali.

CINQUANTA LIVELLI

Black Ops riproporrà la possibilità di azzerare il proprio livello per ottenere stemmi più prestigiosi. Come nei precedenti *COD*, dopo aver raggiunto il cinquantesimo livello, i giocatori potranno ripartire da capo, scalando nuovamente la lunga strada verso la vetta. Questa volta, però, Treyarch ha cercato di rendere l'esperienza più significativa, limitando il livello a cinquanta e studiando il sistema di sblocchi per dare un senso alla fatica dei giocatori.

ABILITÀ CHE SI VEDONO

I perk, ossia le abilità chiave che definiscono lo stile di gioco del nostro soldato, avranno un'influenza molto più marcata sul suo aspetto. In particolare, i perk del primo livello definiranno il modello poligonale, evidenziando il tipo di corazze indossate e l'equipaggiamento di base. Oltre a questo, il sistema di creazione della classe è stato ordinato in maniera più rigorosa, dividendo tutti gli oggetti selezionabili in tre categorie: tattici, letali ed equipaggiamento.
In ogni caso, come succede per l'arma, il look del nostro soldato diventerà rapidamente riconoscibile.

SIGNORSÌ, SIGNORINA

La festa organizzata da Activision Blizzard per la rivelazione del multiplayer di *Call of Duty: Black Ops* resterà nelle cronache. Un cinema IMAX per la presentazione, un locale enorme pieno zeppo di postazioni di gioco, un'organizzazione impressionante e, soprattutto, un vero e proprio esercito di modelle, tutte addobbate con dei giganteschi occhiali da nerd. È stato un evento faraonico, che sottolinea la fiducia di Activision Blizzard in questo progetto.

Oltre alle modalità più classiche, *Black Ops* sperimenta con le interessanti modalità dei Wager Match, in cui si scommettono i punti guadagnati.

match, automaticamente, sui suoi server. Senza bisogno di far partire la registrazione, dunque, potremo decidere di recuperare quel bel colpo alla testa messo a segno a fine partita, per poi salvarlo e tenerlo da parte per una futura raccolta. Sulla barra di scorrimento del tempo vedremo delle tacchette verdi, corrispondenti alle uccisioni, e delle tacchette rosse, che indicheranno le nostre morti, permettendo di arrivare in pochi clic ai momenti salienti. La visuale può focalizzarsi su uno qualunque dei giocatori della partita o, in alternativa, muoversi liberamente in tre dimensioni, permettendoci di comportarci come piccoli registi. È un sistema molto potente, le cui caratteristiche si prestano tanto alla creatività degli utenti (che potranno assemblare filmati e condividerli con gli altri fan) quanto alla ferocia dei clan più esperti, che avranno modo di analizzare nel dettaglio ogni partita disputata, per pianificare al meglio le tattiche e studiare le dinamiche delle mappe.

Le funzioni appena descritte riguardano tutte le versioni di *Black Ops*, console e PC, e saranno quindi disponibili da subito. L'unica limitazione, se di limitazione si può parlare, è che a causa di un accordo con Microsoft tutti i contenuti scaricabili saranno disponibili prima su Xbox 360, e solo in seguito su PC e PlayStation 3. A parte questo, però, i nostri cari computer ci regaleranno grandi soddisfazioni, grazie al confermato supporto ai server dedicati (non presente in *Modern Warfare 2*), con il quale potremo giocare più facilmente con i nostri amici e personalizzare ulteriormente l'esperienza multiplayer, anche aumentando il numero di partecipanti in contemporanea. Dal punto di vista della grafica, l'unico fattore che ci separerà dalle console saranno le prestazioni, che a patto di avere schede grafiche abbastanza potenti ci consentiranno di far girare il tutto a risoluzioni spaventose, senza però toccare gli effetti e la qualità dei dettagli, fissi per tutte le piattaforme. Dulcis in fundo, per la gioia della comunità, Treyarch ci ha confermato la possibilità di creare dei Mod, anche se non siamo stati in grado di spremere nessun dettaglio in più all'ermetico Cesar Stastny. Sarà da vedere come verrà gestito lo scomodo rapporto tra Mod amatoriali e contenuti scaricabili a pagamento, ma siamo fiduciosi che la soluzione scelta possa essere soddisfacente per tutti.

Il nostro primo incontro con *Call of Duty: Black Ops* ci aveva mostrato tutti i muscoli della campagna in single player, ma questo impatto con le modalità multiplayer ci ha davvero colto di sorpresa. Ci aspettavamo una versione ritoccata dei canoni imposti da *Modern Warfare*, invece abbiamo trovato un sistema innovativo che, pur non dimenticando le modalità classiche, sperimenta in più direzioni, ponendo l'accento tanto sulla competizione, quanto sulla creatività della community. Fa piacere, inoltre, assistere al fiorire di uno studio come Treyarch. I ragazzi del team sono a dir poco euforici, e non vedono l'ora di scatenare sul mercato la loro ultima creatura: questa volta, oltre al talento e all'ispirazione, hanno avuto anche le risorse, il budget, e il tempo per sviluppare qualcosa di memorabile.

Il risultato di questa operazione segreta, che si scontrerà inevitabilmente con il *Medal of Honor* di Electronic Arts, è ancora da decidere, ma dopo aver toccato con mano il multiplayer non possiamo nascondere il nostro ottimismo. Brava Treyarch! GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, l'appuntamento con l'hardware è breve, ma non temete: dal prossimo numero torneremo ai soliti standard. Nel frattempo, abbiamo analizzato due portatili dalla filosofia completamente differente: una macchina potente, con supporto per 3D Vision, che si pone come ottimo sostituto al desktop, e una meno esigente, leggera e facilmente trasportabile, basata sull'architettura ION 2 di NVIDIA.

IL DIGITAL DELIVERY TRIONFA

Ci è voluto un po' di tempo, e anche una certa collaborazione da parte di alcuni esperti, ma finalmente è stata fatta una seria analisi delle vendite in digital delivery. Con risultati piuttosto interessanti, tra l'altro. Secondo quanto comunica il colosso delle ricerche di mercato NPD (**www.npd.com**), nel 2009 le vendite tramite digital delivery hanno praticamente eguagliato quelle del mercato tradizionale, gli acquisti "fisici" per capirci, almeno per quanto riguarda il PC. Su 44,8 milioni di pezzi venduti, 21,3 milioni di copie sono state scaricate da siti come Steam, Direct2Drive e i vari siti di EA, Blizzard e via dicendo, mentre 23,5 milioni sono stati acquistati tramite i negozi e le grandi catene commerciali.

Sono dati decisamente interessanti, soprattutto perché fino all'inizio del 2009 era difficile capire il reale peso del digital delivery nell'economia globale: i grossi gruppi come NPD, infatti, stilavano le proprie stime solamente considerando i prodotti confezionati e venduti fisicamente, senza tenere minimamente in considerazione tutto ciò che passava solo tramite la Rete. In molti, compreso chi scrive, erano convinti che l'andamento delle vendite su PC non fosse troppo differente da quanto visto su console, dove la stragrande maggioranza dei prodotti è ancora venduta dallo scaffale del negoziante. A ben pensarci, però, la notizia non dovrebbe stupire, se si considera che l'offerta tramite digital delivery è ancora limitata rispetto a quella su supporto fisico, nel caso di Xbox 360 e PlayStation 3. In parte, la causa è da ricercare nei poco capienti hard disk delle console (che non consentono d'installare troppi giochi contemporaneamente) e nel fatto che non tutti i titoli si possono scaricare, al contrario di quanto accade con il PC. Ma non bisogna dimenticare il fatto che catene come Gamestop e Mediaworld hanno una politica molto aggressiva sul ritiro e lo scambio dei giochi per console usati, che spinge i giocatori a scambiare i propri titoli in cambio di forti scorti sul nuovo, un mercato che invece è praticamente inesistente su PC.

Steam è stata una rischiosa scommessa di Valve, che ci ha visto molto lungo e ora si gode i risultati. Nel 2009, negli USA, le vendite tramite digital delivery hanno praticamente eguagliato quelle del mercato tradizionale.

"Le vendite tramite digital delivery hanno eguagliato quelle del mercato tradizionale"

Così come è accaduto per la musica, dove iTunes ha in poco tempo raggiunto i risultati di vendita dei supporti ottici, anche per il videogioco è il trionfo del download legale, e tutto questo è dovuto in gran parte a Steam, che si posiziona in prima fila per quanto riguarda il numero di unità vendute, seguito rispettivamente da Direct2Drive, Blizzard.com, EA.com e l'immancabile worldofwarcraft.com.

Trattandosi di NPD, i dati sono limitati al territorio americano, ma non crediamo che l'Europa sia tanto distante, per lo meno parlando di percentuali.
Voi cosa ne pensate? Quanto acquistate in negozio e quanto online? Da cosa è influenzata la vostra scelta?

ASUS EEE PC 1215N

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 499

QUANDO sono stati lanciati i primi Eee PC, siamo rimasti affascinati: oggetti leggeri, comodi da trasportare e capaci di un'autonomia impensabile, adatti alla maggior parte delle operazioni tipiche di chi utilizza un computer.

Praticamente, a meno di voler giocare all'ultimo sparatutto o godersi un filmato in HD, un Eee PC era in grado di fare tutto. E, considerato il prezzo inferiore ai 300 euro, non ci siamo stupiti quando il piccolo giocattolo ha avuto successo, tanto che tutti i principali produttori hanno a listino il loro netbook.

Sono passati parecchi mesi dal primo netbook, eppure in questo promettente settore non si sono viste grandi innovazioni: sono usciti modelli con uno schermo leggermente più grande rispetto all'originale da poco più di 7 pollici, e nuovi esemplari dotati di un vero hard disk, contro i pochi GB di memoria flash dei primi esperimenti, ma sul fronte delle prestazioni, la maggior parte dei produttori ha preferito rimanere ancorata alla combinazione di CPU Atom e GPU integrata di Intel. Nemmeno la piattaforma ION di NVIDIA, che poteva contare su una GPU più muscolosa, è riuscita a scalfire il successo del modello "originale", così come non hanno avuto grande diffusione (probabilmente a causa del prezzo elevato) degli ibridi come l'Alienware M11x, potentissimo a dispetto delle dimensioni.

NVIDIA ci riprova con ION 2, una piattaforma che abbina alla CPU dual core Atom D525 di Intel (e relativa GPU integrata), 2 GB di RAM e una scheda video di NVIDIA, più precisamente la GT 218. Si tratta di un modello con bus a soli 64 bit, caratterizzato da 32 stream processor e da frequenze relativamente basse (589 MHz per il core e 1 GHz la RAM). Pur molto più potente rispetto alla scheda video GMA di Intel integrata nella CPU, non aspettatevi miracoli con i videogiochi: abbiamo potuto giocare *Half-Life 2* in Full HD (su un monitor esterno) senza troppi patemi (tranne in qualche situazione), ma con i titoli più recenti, come *Mafia II* o Metro 2033, sarà necessario scendere di parecchio con il dettaglio, anche alla risoluzione nativa dello schermo a 12 pollici del netbook, 1366x768.

Il punto di forza del nuovo ION, però, non sono tanto le prestazioni ludiche, quanto i consumi molto ridotti e la capacità di gestire senza colpo ferire i pesanti filmati in Full HD, che altrimenti metterebbero in seria crisi il piccolo Atom, per quanto ora in versione dual core. Il risparmio energetico è assicurato dalla tecnlogia di NVIDIA Optimus, che attiva/disattiva la GPU NVIDIA in tempo reale, secondo le esigenze: se state giocando o guardando un filmato, verrà sfruttata la GT218, mentre negli altri casi funzionerà la meno esigente (in termini di consumi) GMA di Intel. Il tutto in maniera automatica, senza interventi da parte dell'utente, al contrario del passato, quando era comunque necessario selezionare la GPU preferita secondo le modalità di impiego.

L'Eee PC 1215N è sicuramente un "giocattolo" molto piacevole da adoperare, dal momento che unisce la comodità dei netbook con prestazioni leggermente superiori, tanto che ora è possibile sfruttarlo a tutti gli effetti come media center di un certo livello, per lo meno se non si ha la pretesa di utilizzare i formati audio Dolby TrueHD o DTS-HD. Si ottiene qualche soddisfazione in più con i videogiochi rispetto al passato, anche se siamo lontani da prestazioni ideali, come quelle raggiungibili dall'Alienware M11x. Purtroppo, crediamo che, per quasi 500 euro, non sia un netbook particolarmente conveniente: il prezzo è praticamente doppio rispetto alla prima generazione di netbook, e ci sembra un po' troppo, nonostante sia la CPU, sia la GPU siano state aggiornate.

"Il risparmio energetico è assicurato dalla tecnlogia di NVIDIA Optimus"

L'Asus Eee PC 1215N è piccolo, ma include webcam, uscite HDMI e VGA, e anche un disco fisso da 250 GB.

Un ottimo netbook, capace anche di visualizzare filmati in Full HD, ma al prezzo cui viene proposto non ci convince. Il successo degli Eee PC e simili era in buona parte dovuto all'eccellente rapporto qualità prezzo, che questa volta è carente.

6½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

SENZA FRECCE

L'ultimo esponente della famiglia Arc di Microsoft, dedicata ai notebook e modellata secondo i dettami dell'ergonomia, si chiama Touch ed è un mouse completamente privo di tasti e rotelle. Gli input dell'utente vengono infatti catturati dalla superficie sensibile al tocco, molto simile a quella del Magic mouse di Apple. Rispetto all'avversario, l'Arc ha però una caratteristica inedita: la capacità di appiattirsi completamente, in modo da non ingombrare le tasche dello zainetto porta PC. Il Touch Arc raggiungerà gli scaffali dei negozi entro la fine di ottobre al prezzo di 69 euro, al contrario di un'altra invenzione del reparto design di Redmond, la RearType Keyboard. Come suggerisce il nome, si tratta di un prototipo di tastiera QWERTY posto sulla parte posteriore di un tablet. Il suo obiettivo è mostrare come il posizionamento di pulsanti sul retro dei dispositivi touchscreen risulti pratico in fase d'inserimento del testo. Le prove sul prototipo hanno permesso agli utenti di digitare 15 parole al minuto (un valore paragonabile a quello delle tastiere su schermo) dopo solo un'ora di apprendimento.

FESTA MACRO

Logitech ha dato una rinfrescata alla propria linea di periferiche serie G dedicate ai videogiochi, introducendo la tastiera G510, munita di display programmabile e 18 tasti macro utilizzabili in 54 diverse combinazioni, nonché retroilluminati, in modo da essere visibili anche durante le sessioni notturne. A farle compagnia è l'headset G930, che ha la peculiarità di offrire un audio 7.1 virtuale in cuffia pur rimanendo completamente wireless, grazie a una connessione da 2,4 GHz. Il G930 invia l'audio catturato dal microfono in forma non compressa e vanta tre pulsanti dedicati al volume e alla distorsione della voce, nonché una struttura in grado di isolare l'utente dai rumori esterni. Il mouse G700 è altrettanto wireless, ma più specificatamente dedicato ai MMORPG, grazie a 13 pulsanti programmabili, tutti posti a portata di pollice. A fargli concorrenza è l'Inferno

ASUS G51J

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 1.249

Esteticamente, l'Asus G51J è identico ai precedenti modelli, e le differenze vanno cercate solo nelle componenti. Certo, se avessero cambiato anche il display...

DOPO aver analizzato (nella pagina precedente) un netbook comodo da tenere sempre con sé, è il turno di un portatile decisamente meno leggero.

Il G51J pesa più del doppio del piccolo Eee PC 1215N, e anche come dimensioni non scherza: al posto dello schermo da 12 pollici, infatti, troviamo un più generoso modello a LED da ben 15,6". Curiosamente, però, la risoluzione è la medesima: 1366x768. Può sembrare una soluzione bizzarra, ma in realtà è una scelta precisa da parte di Asus. Lo schermo, infatti, è capace di gestire refresh a 120 Hz, risultando così compatibile con la tecnologia 3D Vision, tanto che nella confezione troviamo un kit comprendente un paio di occhialini a shutter e il tipico ricevitore fornito da NVIDIA. Come avevamo fatto notare in passato, sempre a proposito di notebook con supporto al 3D, sarebbe stato meglio integrare il ricevitore direttamente nel computer, invece che obbligare gli utenti a portarselo dietro ogni volta. In ogni caso, la scelta di supportare il 3D ha obbligato i progettisti a tenere conto delle limitate prestazioni delle GPU per notebook, spingendoli a ridurre la risoluzione massima in modo da non tarpare troppo la fluidità quando si gioca alla risoluzione nativa del display (opzione sempre consigliata per evitare artefatti dovuti allo scaling dell'immagine).

Quanto espresso sopra non vuol dire che il G51J non sia potente, tutt'altro. Parliamo di una CPU core i7 Q720 affiancata a ben 6 GB di RAM, una configurazione che fa impallidire buona parte dei desktop in commercio. Per quanto riguarda la GPU, la scelta è ricaduta sulla seconda GPU portatile più potente di NVIDIA, la GTS 360M. Considerato che la GTX 480M è disponibile solo da poco, supponiamo che verrà integrata nella prossima incarnazione del G51J. La 360 è in ogni caso discreta, a livelli di una scheda di fascia bassa per desktop: è caratterizzata da 96 stream processor, e la frequenza del core è di circa 580 MHz, mentre le memorie viaggiano a 1,8 GHz. Peccato per il bus a soli 128 bit, che impedisce di sfruttare appieno il potenziale, ma tutto sommato non ci si può lamentare, giocando in 2D. Quando si passa al 3D, invece, sarà necessario limitare molto i dettagli, nella maggior parte dei casi, se si vogliono evitare fastidiosi rallentamenti.

> "Lo schermo è decisamente troppo scuro"

Un altro problema con la stereoscopia è che, esattamente come accadeva con il precedente portatile 3D di Asus, lo schermo è troppo scuro, tanto da rendere praticamente impossibile giocare con gli occhialini in condizioni di luce normali. Per riuscire a capire cosa accade sullo schermo, è necessario spegnere le luci e chiudere le tapparelle, praticamente simulando una camera oscura. C'è ancora tanto lavoro da fare, insomma, per rendere appetibile il 3D su un notebook. In questo caso, per lo meno, possiamo dire che l'inclusione del kit è quasi un regalo: il prezzo è infatti in linea con un qualsiasi portatile di prestazioni simili, e l'inclusione di un lettore Blu-ray e quella di un chip audio X-Fi fanno la differenza rispetto a prodotti realizzati da altre case. Certo, avere uno schermo 3D e non poterlo sfruttare, se non al buio, è un rimorso da non poco.

Un computer potente e capace di soddisfare le necessità dei giocatori più esigenti. La presenza di uno schermo 3D sarebbe un plus, ma la scarsa luminosità quando si indossano gli occhialini, unita alle modeste prestazioni 3D della GPU, rendono quasi inutilizzabile il 3D Vision.

8

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

di Cooler Master, un mouse munito di 11 pulsanti, 128 KB di memoria utili a contenere i profili del giocatore, un sensore da 4.000 DPI e la capacità di mantenere traccia degli spostamenti anche quando viene sollevato dal pad di molti centimetri. Sia l'Inferno, sia i tre prodotti Logitech dovrebbero comparire nei negozi nel momento in cui leggete queste righe.

IL QUARTO KILLER

L'americana Bigfoot Network, famosa per aver proposto negli ultimi anni tre acceleratori di rete capaci di ridurre il ping durante l'esecuzione di FPS e MMORPG, torna all'attacco con la Killer 2100. Contrariamente ai modelli precedenti, dei veri e propri piccoli computer basati su Linux muniti di porte USB e processori dedicati al VoIP, la Killer 2100 è una più semplice scheda PCI-Express dedicata all'esecuzione del codice di rete dei giochi, con la capacità di regolare con precisione la priorità dei pacchetti e di ridurre l'impegno della CPU centrale. I risultati offerti dalla nuova arrivata rispecchiano quelli delle progenitrici: un ridotto aumento del framerate, inavvertibile in presenza di GPU lente, e una riduzione della latenza apprezzabile da chi frequenta i raid più affollati e impegnativi. Rispetto alle vecchie Killer, la 2100 vanta però un prezzo decisamente più appetibile, di poco superiore ai 100 euro.

QUANTE VIBRAZIONI

Asus ha disegnato un headset dedicato ai videogiochi. Chiamato CineVibe, il prodotto segue l'onda delle periferiche audio esclusivamente USB abbinando, a coni da 30 mm e microfono munito di riduzione del rumore, un sistema di force feedback. In pratica, i due padiglioni vibrano coerentemente con le frequenze più basse prodotte dal gioco, senza necessitare di driver e indipendentemente dal supporto delle applicazioni. Il CineVibe è munito di controlli dedicati al volume e alle vibrazioni, ma nelle prime prove è risultato poco adatto a chi porta gli occhiali, dato che coinvolge nei suoi movimenti le lenti, producendo un feedback fin troppo immersivo.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

HIGHBORN

- **Produttore:** Jet Set Games
- **Prezzo:** € 0,79
- **Versione provata:** iPhone 3G
- **Internet:** http://jetsetgames.net/games/highborn

QUANDO si pensa al genere fantasy, la mente corre, facilmente, alle ambientazioni di "Dungeons & Dragons" o alle epiche avventure de "Il Signore degli Anelli" di Tolkien.

In molti, però, hanno tratto ispirazione dal fantasy per realizzare intere saghe in chiave umoristica (ne raccomandiamo due su tutte: "Il Signore dei Tranelli" di Harvard Lampoon e il più nostrano "Signore dei Ratti" di Leo Ortolani, il papà di Rat-Man). In questa stessa direzione non mancano gli esperimenti anche nel mondo dei videogame, come il gioco per iPhone e iPad che vi presentiamo questo mese.

Highborn è, appunto, uno strategico a turni d'ambientazione fantasy/parodistica. Accade, così, che i "boss" di fine livello siano cuochi impazziti che sottomettono intere città con l'unico obiettivo di obbligarne gli abitanti ad assaggiare le proprie "prelibatezze", minotauri intenti a fare bella figura coi propri figli durante la "festa del papà", o Non Morti cinefili appassionati di film d'essai degli Anni '50!

Dal punto di vista dello stile di gioco, *Highborn* ricorda straordinariamente un classico di Nintendo, *Fire Emblem*, di cui riprende anche il sistema di combattimento: ogni volta che ha luogo una battaglia, lo schermo cambia l'inquadratura passando dalla visuale della mappa a una in primo piano (in vero 3D) dell'area di combattimento. In questa fase, i giocatori hanno la possibilità di lanciare preventivamente incantesimi d'attacco, difesa o potenziamento delle proprie forze.

Sono più di trenta le unità disponibili in *Highborn*, a partire dai più comuni cavalieri e arcieri, sino alla devastanti "macchine da guerra". È interessante notare che, a differenza di altri giochi analoghi, in *Highborn* non esistono edifici da costruire in grado di generare nuove unità: ci sono, però, alcuni edifici preesistenti sulla mappa che, se conquistati, possono fornire unità suppletive, il che aggiunge un certo spessore strategico alle partite.

Highborn offre essenzialmente due modalità di gioco: un'opzione multiplayer (unicamente online) con 6 mappe e una "campagna" in solitario che dispone, al momento, di otto avventure cui, però, se ne dovrebbero aggiungere altre, in maniera totalmente gratuita, a breve. Il gioco è disponibile per iPhone, per iPod Touch e anche per iPad. Corre l'obbligo di notare che sugli iPhone 3G con sistema operativo OS4, *Highborn* è affetto da un fastidioso bug, che manda spesso in crash il gioco durante la fase di caricamento.

Strategia a turni fantasy condita da un'abbondante spruzzata di humor: il risultato è un piatto molto gustoso. Peccato per il bug con l'OS4!

Provato
PIANTE CONTRO ZOMBI

È forse il "tower defense game" più celebre della storia, nonostante sia stato pubblicato soltanto poco più di un anno fa (maggio 2009). *Plants vs Zombies* ha riscosso un incredibile successo di critica e di pubblico per la sua originalità. Scopo del gioco, infatti, è quello di difendere la propria abitazione da un'invasione di stravaganti e improbabili zombi (ne esistono 26 tipi). Le uniche armi a nostra disposizione sono, però, di origine botanica. Il giocatore può, infatti, posizionare strategicamente, sul prato davanti a casa, alcune piante in grado di abbattere i Non Morti. L'arsenale "verde" a disposizione comprende piante "spara-semi", ciliegie esplosive, "muri" di noci di cocco e così via, per un totale di ben 49 piante differenti. *Piante contro Zombi* è praticamente tutto qui: per seminare le proprie difese, il giocatore dovrà utilizzare oculatamente l'unica risorsa presente nel gioco, ovvero l'energia solare con cui acquistare le varie piante. Sono presenti anche dei minigiochi bonus, come una variante del bowling e altre amenità. Semplice e irresistibile, *Piante contro Zombi* è il classico gioco da "faccio ancora un altro livello e poi smetto". Una vera chicca per iPhone.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

- Produttore: **PopCap Games**
- Prezzo: **€ 2,39**
- Versione provata: **iPhone 3G**
- Link: **www.popcap.com/games/iphone/pvz**

Una conversione perfetta: difendere la propria abitazione dall'invasione degli zombi è un'esperienza da non perdere! **9**

Provato
CATAN – THE SEAFARERS

Chi segue la rubrica dedicata ai giochi da tavolo, sulle pagine del "Next Level – Extended Play", non potrà non conoscere "Catan", uno dei boardgame più celebri tra gli "aficionado" del genere (15 milioni di copie vendute nel mondo). Per tutti gli altri, è bene spendere qualche parola in merito: "I Coloni di Catan" (questo il titolo completo, anche se i fan preferiscono chiamarlo più semplicemente "Catan") è un gioco da tavolo di produzione tedesca, pubblicato per la prima volta nel 1995. Per 3 o 4 giocatori (ma esistono espansioni che ne aumentano il numero sino a 6), "Catan" simula la colonizzazione di un'isola utilizzando le risorse presenti. Si tratta, insomma, di un gioco gestionale, che non prevede scontri o combattimenti con i propri avversari perché la competizione si svolge interamente su un piano commerciale. Di "Catan" sono state realizzate molte espansioni, la prima delle quali, chiamata "The Seafarers" (in italiano: "I Marinai"), ha visto la luce un paio di anni dopo. La principale novità è costituita dal fatto che la plancia di gioco, costituita originariamente da un'unica isola, viene rimpiazzata da un intero arcipelago, introducendo anche le imbarcazioni, nonché la temutissima "nave dei pirati". La versione per telefonino è ben realizzata e offre, oltre a una modalità in solitario contro giocatori gestiti dalla I.A., anche due diverse varianti multiplayer: una via Bluetooth e una "a turni", realizzata condividendo lo stesso telefonino.

- Produttore: **Exozet Games**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N82**
- Link: **www.exozet.com/index.php/**

La versione per telefonino di "Catan" è fedele al gioco da tavolo originale, ma deve piacere il genere... **7½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

WINDOWS PHONE 7

L'avvento degli schermi multitouch, degli smartphone e, soprattutto, dell'iPhone, ha dato una forte spinta ai videogiochi per cellulare. Ora, mentre il mercato è dominato dalla marea di titoli per piattaforme Apple e Android, Microsoft si prepara a fare sul serio con il suo nuovo sistema operativo, Windows Phone 7. Prevista per i primi di ottobre, la nuova incarnazione portatile delle "finestre" di Redmond promette un'interfaccia elegante, potente e intuitiva (che non potrà essere modificata da sviluppatori di terze parti, come succede su Android), e una totale integrazione con Xbox Live. Dai nuovi telefoni, infatti, potremo accedere ai nostri account, visualizzare gli avatar e consultare le classifiche e la lista amici. Per la gioia degli appassionati del gamerscore, inoltre, saranno disponibili una serie di giochi sviluppati appositamente per Windows Phone 7, con i quali sarà possibile sbloccare Obiettivi (Achievement) che andranno ad arricchire i punteggi dei nostri profili. Sono previsti circa 50 giochi, tutti in uscita nei primi mesi di vita della piattaforma, e possiamo dire che quanto abbiamo visto alla Gamescom ci ha convinto pienamente. Titoli come *Harvest*, una sorta di *Diablo* fantascientifico, e *Ilomilo*, un adorabile puzzle/platform, sono senza dubbio un primo passo nella giusta direzione. In un mercato dove la quantità di giochi disponibili supera di gran lunga la qualità, infatti, un sistema controllato e chiuso come Xbox Live potrebbe rivelarsi una soluzione interessante.

Non dimentichiamo, però, che Microsoft è in ritardo: recuperare il tempo perso non sarà facile.

Il Sistema GIUSTO

Un nuovo Core i5 a 2,8 si fa spazio nel Sistema medio, mentre il prezzo di alcuni componenti si abbassa leggermente dopo le riposanti ferie estive. Il ritrovato relax ci permette di sognare alcuni degli SSD più veloci e costosi attualmente esistenti.

VALIDA ALTERNATIVA

Da alcuni mesi, la sezione video dei nostri sistemi è monopolizzata dalla famiglia di GPU nota con il nome di Evergreen, ovvero l'attuale generazione di processori DirectX 11 prodotti da ATI. La complessiva inferiorità delle GPU Fermi di NVIDIA risulta evidente a parità di prezzo, ma sarebbe ingiusto non citare l'appetibilità delle nuove GeForce GTX 460, che non trovano posto in queste pagine solo perché si posizionano perfettamente a metà strada tra le Radeon 5770 e le più veloci 5850. La versione da 1 GB delle GTX 460, con 336 shader, bus di collegamento a 256 bit e memorie DDR5 a 3,6 GHz offre ottime prestazioni DX 11, sgomitando con i popolari Radeon 5830 e offrendo pieno supporto all'accelerazione PhysX dei giochi. Chi vuole godere di un'ottima fluidità spendendo 200 euro nel comparto grafico dovrebbe prenderle in seria considerazione, puntando magari sui modelli overclockati di MSI, Gigabyte e Palit, che una volta configurati in coppie SLI si prendono il lusso di sconfiggere le potenti 5970 in gran parte dei benchmark più impegnativi.

▼ PROCESSORE

■ SISTEMA IDEALE: Core i7 875K € 330
Socket 1156 – 2,93 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

■ SISTEMA MEDIO: Core i5 760 € 180
Socket 1156 – 2,8 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – 95 watt

■ SISTEMA BASE: Athlon II X3 445 € 85
Socket AM3 – 3,1 GHz – tri core – 1,5 MB cache – 95 watt

L'architettura Nehalem di Intel anima le due configurazioni più costose, grazie a 4 core di efficienza ineguagliata. Il potente i7 875K vanta, inoltre, un moltiplicatore sbloccato, che lo rende particolarmente propenso all'overclock, sebbene i suoi 2,93 GHz standard possano gestire senza affanni qualsiasi motore di gioco. Il più economico Athlon X3 è munito di soli tre core, ma nei benchmark ludici tallona i due campioni a distanza ravvicinata. Tutti i modelli consumano meno di 100 watt nei momenti di maggior impegno.

▼ SCHEDA VIDEO

■ SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 570
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 270
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

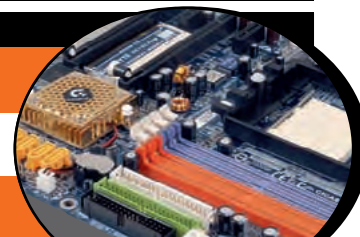
■ SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 130
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

▼ SCHEDA MADRE

■ SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Extreme € 300
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 16x - 4 PCI-E 8x - 1 PCI-E 1x - 10 SATA - 13 USB

■ SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ SISTEMA BASE: Gigabyte GA-870A-UD3 € 100
AMD 870 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 12 USB

Il chipset P55 trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte sfrutta il nuovo chipset AMD 870, supportando di conseguenza ben 6 porte SATA 3 e un utile connettore USB di terza generazione, caratteristica condivisa anche con il prodotto di Asus. Tutti i modelli scelti montano BIOS adatti alle operazioni di overclock e sblocco dei core.

▼ MEMORIA RAM

■ SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ SISTEMA MEDIO: 4 GB G.Skill PC3-12800 Ultra € 120
2 DIMM da 2 GB - latenze 7-8-7-24 a 1600 MHz - 1,65v

■ SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1600 e 1333 MHz.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 80**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

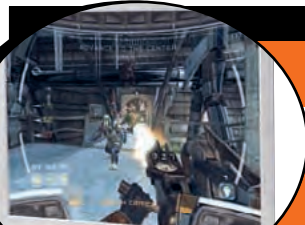
■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster XL2370 € 260**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2220HD € 190**
21,5 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – DVI – HDMI – 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri 25 pollici in commercio in virtù di una totale assenza di input lag, mentre il Samsung della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli, presenti in tutti i modelli, assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech Bravura 7.1 € 120**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - DTS Interactive - EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Il chip X-Fi di casa Creative anima le due schede più costose, che si distinguono dalla concorrenza grazie alla capacità di distribuire su più canali le tracce stereofoniche e di riprodurre realisticamente la tridimensionalità in cuffia. Il prodotto di Auzentech vanta filtri di elevata qualità e degli Opamp sostituibili, in grado di soddisfare anche il più esigente degli audiofili. Il Sistema base si affida, invece, alle specifiche HD per offrire comunque sonorità soddisfacenti.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 260**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: Cooler Master Silent Pro M600 € 90**
600 watt – 2 PCI-E 8 pin – 10 molex – 9 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 500**
1160 GB – Serial ATA 300/600 – SSD/7200 RPM – 64 mb di buffer – tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 110**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi DeskStar 7K1000.C 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di casa Intel riesce a trovare posto nel Sistema ideale, offrendo velocità di boot e tempi di accesso inavvicinabili ai dischi muniti dei classici piatti magnetici. Ad affiancarlo è il medesimo hard disk WD presente nel Sistema medio, dotato di una capienza adeguata alle installazioni dei giochi e di un'utile memoria cache da 64 MB. Il più economico Hitachi è dotato di tecnologia NCQ e, come gli altri modelli scelti, brilla per silenziosità e risparmio energetico, nonché per la considerevole capacità di immagazzinamento.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.860	€ 1.380	€ 820
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

VELOCITÀ SIDERALI

Spendere centinaia di euro per pochi GB di spazio non è un'attività consueta tra gli utenti casalinghi, ma ecco tre mostri che non scendono a compromessi quanto a velocità di lettura dei dati:

OCZ RevoDrive 240 GB
€ 700

Connessione PCI-Express 4x e configurazione RAID 0 interna permettono a questa scheda di accogliere i sistemi operativi a 64 bit e di avviarli in brevi ed entusiasmanti istanti.
www.ocztechnology.com

OCZ Vertex LE 120 GB
€ 340

Un controller SandForce 1500 offre a questa edizione limitata dei Vertex uno sprint in più anche in fase di scrittura di pochi byte, facendo letteralmente volare le installazioni di Windows 7.
www.ocztechnology.com

Intel X18-M 80 GB
€ 250

L'unico modo per rendere veloci e reattivi i più leggeri netbook o tablet con disco da 1,8 pollici consiste nel munirli di questo piccolo campione di Intel, capace di leggere 250 MB al secondo.
www.intel.it

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

OCCASIONI PERDUTE

Come prevedibile, *StarCraft II* ha ottenuto un successo di vendite stratosferico, sia in versione Windows, sia in quella Mac. Mi chiedo, però, dove sia la versione Linux. Perché il gioco deve essere eseguito in modalità emulata quando include una versione OpenGL che ben si sposerebbe con i driver NVIDIA e ATI dedicati al sistema operativo open source? Spero che questa mia domanda trovi risposta al più presto, magari in un eseguibile ad hoc scaricabile da chi ha già acquistato una delle due versioni in commercio.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

PICCO LAVORATIVO

Durante l'esecuzione di giochi come *StarCraft II*, l'utilizzo della mia CPU sale all'80%, per poi scendere se attendo qualche minuto. Possiedo un Pentium dual core a 2,50 GHz con una GeForce 9300 e 4 GB di RAM.

Gabri95Fan

Il fatto che le richieste massime di *StarCraft II* indichino in una CPU dual core a 2,4 GHz la piattaforma ideale di esecuzione del motore non significa che il tuo Pentium non debba essere ben spremuto dallo spostamento di truppe e mezzi. Nella maggior parte delle configurazioni, anche quelle basate su Core i7, uno dei due core viene spremuto al massimo, mantenendo l'utilizzo della CPU sempre ben al di sopra del 50%; questo, però, non si riflette in rallentamenti o lag come quelli sottintesi dalla tua mail. Responsabile della loro comparsa potrebbe essere la funzionalità di risparmio energetico del tuo Pentium, che riduce automaticamente la frequenza operativa nei momenti di minor impegno, in modo da risparmiare la batteria del notebook, producendo in alcuni casi un vistoso rallentamento nel motore di Blizzard. Per disattivare tale funzionalità dovrai entrare nel BIOS e impostare su **Disabled** la voce **C1E**, solitamente presente nella sezione ***Advanced Features***. A produrre dei vistosi rallentamenti sono anche le connessioni wireless UMTS, soprattutto se il ping complessivo (il tempo necessario a far sì che i dati raggiungano e ritornino dal server) supera i 250 ms. In questo caso, però, l'anomalia dovrebbe verificarsi soltanto durante le partite online. Infine, i rallentamenti potrebbero essere prodotti non dal gioco, ma da una applicazione o un processo operanti in background, che puoi scovare con una semplice tecnica: apri il Task Manager di Windows premendo ALT+CTRL+Canc ed esegui *StarCraft* in finestra, in modo da tenere sottocchio la scheda processi. Quando uno di questi produce un elevato utilizzo della CPU, selezionalo con il tasto destro e scegli l'opzione **Vai a servizi**. Qui potrai leggere una breve descrizione del componente e scegliere, di conseguenza, se fermarlo o meno, sempre tramite il menu contestuale offerto dal tasto destro del mouse. Se l'arresto non si riflette in alcuna anomalia nell'utilizzo del PC, potrai sfruttare il pulsante **Servizi** nella stessa finestra per entrare nelle proprietà di tutte le dll, disabilitando in modo permanente quella che produce il problema.

Nei Servizi, a volte, si può nascondere qualche misterioso e ingiustificato rallentamento della CPU.

TURNI IMPOSSIBILI

Ho installato *Fantasy Wars* sul mio Netbook Acer con GMA 950 e Atom a 1,6 GHz. Quando lancio il gioco, però, mi scontro con l'errore **Application aborted cannot create device**.

Matteonu

Rispondo alla tua lettera per chiarire, a tutti coloro che mi hanno esposto dei problemi in fase di esecuzione dei giochi sui netbook, come questi piccoli PC da passeggio siano attualmente pensati solo per offrire una decente navigazione nel Web e un basilare supporto alle applicazioni da ufficio. Le specifiche minime di *Fantasy Wars* prevedono la presenza di una GeForce FX 5700 o di un Radeon 9600. Schede munite di Pixel e Vertex Shader di seconda generazione assenti sul GMA 950 e di moltissimi altri netbook. Sperare di emularli via software su un Atom è pura utopia, perché se è vero che queste CPU includono le istruzioni SSE dei più potenti Core

Risparmio intelligente

Gli addetti alla creazione di sigle e nomi composti, da affibbiare alle tecnologie sviluppate dalle aziende protagoniste della rivoluzione informatica, hanno una fantasia contorta. Spesso, dietro a sigle quali Click'n'Connect, Voltiminder o SuperPipe si nascondo standard conosciuti come il WPS, semplici utility per il controllo delle tensioni operative e dissipatori di basso spessore, che potrebbero essere descritti più semplicemente, evitando di generare confusione tra gli utenti. Intel e AMD hanno fatto la loro parte nella produzione di sigle astruse e difficilmente assimilabili, quindi non dovrebbero lamentarsi eccessivamente se gli utenti confondono SpeedStep e Cool'n'Quiet con i due originali sistemi di rallentamento delle CPU, noti come C1 e C1E. In sostanza, questi ultimi vengono gestiti direttamente dal sistema operativo, che davanti a un ridotto utilizzo della CPU produce un comando di Alt, adottando le proposte minime di alimentazione e frequenza offerte dal moltiplicatore e dal core. L'Intel Enhanced SpeedStep (spesso abbreviato in EIST all'interno del BIOS) e il Cool'n'Quiet di AMD (chiamato PowerNow nelle CPU dedicate ai notebook) funzionano in modo differente, sfruttando il componente ACPI per passare tra diversi gradini di rallentamento, in modo da adeguarsi con maggiore precisione alle richieste dell'utente. Nei BIOS, le voci in questione convivono fianco a fianco, ma andrebbero attivate alternativamente, onde evitare che il vecchio e poco versatile C1 vanifichi la maggiore flessibilità delle ultime tecnologie Intel e AMD, sviluppate in tempi recenti e più adeguate alla potenza delle CPU attuali.

e Pentium, è altrettanto vero che la loro architettura interna non può processare codice in modalità fuori ordine, come le CPU di notebook e desktop sanno fare dai tempi dei Pentium Pro. A parità di frequenza con un Core Ultra Low Voltage o un AMD Neo, gli Atom offrono prestazioni sensibilmente inferiori, affidando l'esecuzione di più thread alla poco efficace tecnologia HyperThreading. In sostanza, gli unici netbook in grado di eseguire i giochi odierni al più basso livello di dettaglio sono quelli muniti di chipset Ion o Ion 2, nonché quelli costruiti intorno alla piattaforma Vision di AMD, che integra dei Radeon 4250 nel comparto grafico. Il fatto che per giocare a *Fantasy Wars* tu debba deviare la tua attenzione su un PC più classico e potente, munito di una scheda (il Radeon 9600) prodotta già nel 2003, sottolinea il divario in termini di prestazioni che divide i netbook dai notebook.

CURVA VELOCE

Ho un problema di sensibilità con il gioco *Wanted: Weapons of Fate*. In pratica, appena muovo il mouse di pochi millimetri la visuale cambia completamente, rendendomi impossibile la mira. Ho provato ad abbassare la sensibilità del mouse al massimo, ma la velocità del mirino rimane erratica.

Thisiswar

La sindrome da ipersensibilità del mouse, poco compatibile con un gioco in cui viene chiesto di mirare con tanta precisione da poter curvare le traiettorie dei proiettili, è prodotta dalla convivenza di accelerazione del cursore e di un joypad collegato al sistema. L'accelerazione, attivata dall'opzione **Aumenta precisione puntatore** presente nella sezione del Pannello di controllo dedicata al Mouse, è una funzionalità spesso sottovalutata dai giocatori e attentamente controllata dai fraggatori agonisti. Il suo funzionamento è semplice: la grandezza dei passi compiuti dal puntatore, espressa in pixel, viene automaticamente adeguata alla velocità di spostamento del mouse, in modo da facilitare il raggiungimento di icone e pulsanti sui desktop di maggiori dimensioni. Tale comportamento si scontra con la precisione di fuoco, perché produce un mirino che aumenta di velocità nel momento in cui dobbiamo puntare su un avversario più lontano della media, costringendo il cecchino di turno a effettuare alcuni aggiustamenti prima di fare fuoco. A complicare ulteriormente le operazioni di mira subentrano, poi, i driver del mouse (i quali possono includere un'accelerazione autonoma che va a sommarsi a quella di Windows) e la sensibilità impostata all'interno di ogni gioco (che produce moltiplicazioni a volte imprevedibili). In generale, è consigliabile disattivare l'accelerazione sia da Windows, sia dai driver, affidando al cambio di risoluzione del mouse il compito di assecondare il diverso impiego di lanciarazzi e fucili di precisione. In *Wanted: Weapons of Fate* questa pratica diventa indispensabile e, in più, bisogna scollegare ogni joypad. Il motore di gioco, poi, soffre dello stesso lag (un ritardo nella riproduzione dei movimenti del giocatore già osservato in *Dead Space*) se non si ha l'accortezza di forzare il VSync dai Catalyst e dai ForceWare.

Sparare proiettili dalle traiettorie curve può essere particolarmente difficoltoso, se il mouse si muove all'impazzata.

ONDE INFRANTE

Il router Alice Gate non offre una completa copertura della mia abitazione. In pratica, quando mi sposto con il PC al piano superiore, il segnale Wi-Fi risulta scarso, se non addirittura assente. Ho comprato anche una sorta di ripetitore, che per la difficoltà d'installazione si è rivelato una delusione.

Federico

L'Alice Gate 2 Plus è un router comprensivo di modem prodotto da Pirelli e munito di Wi-Fi in standard 802.11g. Un metodo per estenderne la portata consiste nel collegarlo, tramite porta ethernet, a un access point compatibile con lo standard 802.11n o sfruttare un Wi-Fi extender wireless. Questi ultimi, contrariamente a quanto suggerito dalla tua esperienza, offrono solitamente un'installazione indolore, limitandosi a riprodurre il segnale proveniente dal router

Solo per esperti Attività prebelliche

I pochi problemi tecnici che hanno accompagnato il debutto di *StarCraft II* sono stati aggrediti dalla comunità degli appassionati con la stessa veemenza che caratterizza gli scontri tra Terran, Zerg e Protoss. Chi non è riuscito a scaricare il client tramite l'apposita utility di Blizzard ha subito scoperto che l'errore **Tracker not responding** è legato alla chiusura delle porte TCP 3724, 6112, 6113, 6114 e 4000, che andrebbero immediatamente sbloccate in ogni router e firewall, in modo da evitare la comparsa di enigmatiche schermate nere durante le partite online. Chi si è trovato davanti ad artefatti grafici o partite congelate, invece, ha modificato il file di testo **variables.txt** presente nella cartella **Documenti\StarCraft II**, inserendo le linee **frameratecapglue=30** e **frameratecap=60** e impendendo alle più veloci schede DirectX 10 dei portatili di surriscaldarsi nel momento in cui il motore grafico si aggiorna freneticamente, in attesa di istruzioni da parte della CPU. Altri errori frequentemente incontrati e risolti riguardano i chip audio Realtek HD, che non riproducono la chat e i suoni di gioco correttamente in presenza di configurazioni 7.1 (da disabilitare in favore del 5.1), l'impossibilità di completare l'installazione su partizioni FAT32 e l'inutilità di eseguire il gioco in modalità compatibile XP su Vista e 7, consuetudine acquisita da chi ha giocato per oltre un decennio al primo capitolo e sottovaluta il modo in cui il nuovo motore giri splendidamente in presenza degli ultimi sistemi operativi a 32 e 64 bit. Infine, è bene sottolineare che il comparto grafico nasconde una modalità OpenGL, attivabile lanciando l'eseguibile **StarCraft II.exe** con l'opzione **-opengl**, che farà la felicità di chi possiede dei notebook con grafica integrata GMA 4500HD di Intel, ufficialmente non contemplata dalle richieste minime del gioco, ma capace di muovere le truppe abbastanza fluidamente, una volta evitate le DirectX e selezionati i dettagli grafici di base. La medesima modalità, sviluppata parallelamente a quella DirectX per soddisfare gli utenti Mac, risulta utile anche in un altro caso, ovvero quando si tenta di lanciare il gioco all'interno di una distribuzione Linux tramite Wine.

Nonostante la Beta abbia coinvolto un numero elevato di utenti, qualche bug è riuscito a filtrare nella versione definitiva di *StarCraft II*.

senza nessun intervento da parte dell'utente. Il loro funzionamento riduce, però, la velocità di trasporto dei dati, che viene tipicamente dimezzata. Gli access point muniti di connessione ethernet sono invece apparecchi più versatili e sofisticati, in grado di riprodurre la rete Wi-Fi già esistente o acquisire un indirizzo IP dal router, tramutandosi nell'unica interfaccia verso la Grande Rete di tutti i PC casalinghi connessi tramite onde radio. Esistono, poi, delle soluzioni alternative meno diffuse, ma altrettanto efficaci, basate sulla tecnologia Power Line, che sfrutta le frequenze della corrente elettrica casalinga per trasportare il segnale su più prese: prodotti come i PowerLine HD di D-Link o gli AV 500 di Netgear ricevono il segnale tramite cavo dal router, inviandolo a un'altra presa della casa dove può essere presente un singolo ricevitore o uno switch in grado di condividere Internet su più postazioni. Infine, non va dimenticata la soluzione più semplice, che consiste nel sostituire il modem-router di Alice con un modello 802.11n in cui sarà sufficiente inserire i parametri di connessione del servizio Telecom, ben riassunti all'indirizzo **http://tinyurl.com/zg265**

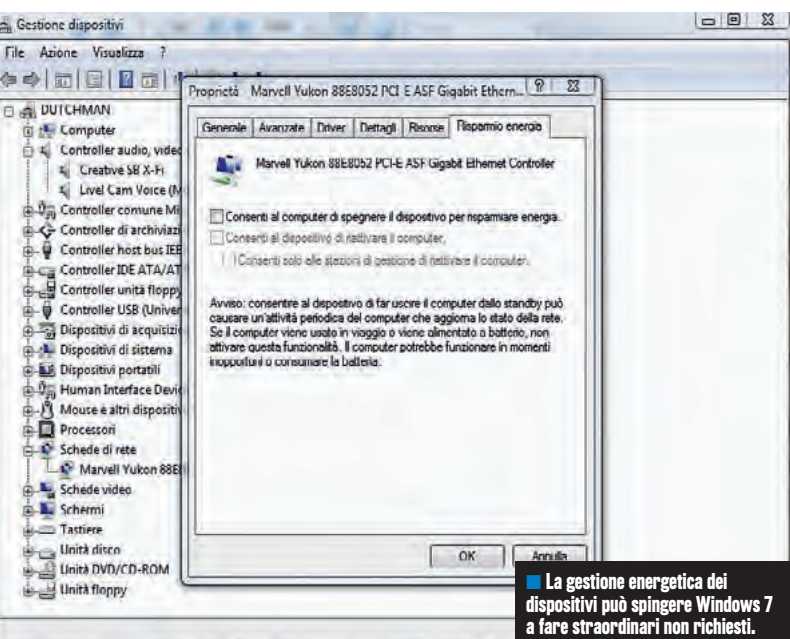
La gestione energetica dei dispositivi può spingere Windows 7 a fare straordinari non richiesti.

TURNO EXTRA

Il mio PC è stato assalito da un attacco di stacanovismo, e non vuole più spegnersi da quando ho installato Windows 7 a 64 bit. In pratica, il desktop si chiude correttamente, ma le ventole continuano a girare fino a quando non tolgo manualmente la corrente premendo per cinque secondi sul pulsante di accensione.

Ballo

Contrariamente a quanto accadeva un tempo con XP, il mancato spegnimento di Windows 7 è da addebitarsi a un'applicazione attiva in background e recalcitrante all'idea di essere terminata. Per verificare se è questo il tuo caso, devi entrare nel **Pannello di controllo** e, dopo aver scelto l'opzione **Tutti gli elementi del pannello**, selezionare la sezione **Prestazioni del sistema\Strumenti avanzati**. Apparirà una finestra in cui le applicazioni più cocciute saranno ben elencate. In seguito, potrai disattivarne l'esecuzione automatica attraverso la vecchia, ma ancora valida utility **MSConfig**, avviabile dal menu Start (o menu Orb, se ci atteniamo alla nomenclatura di Microsoft riguardo a Vista e 7) accedendo alla scheda **Avvio**. Causa del mancato spegnimento possono essere anche gli aggressivi sistemi di risparmio energetico adottati dal sistema operativo, aggirabili entrando in **Gestione dispositivi** e selezionando adattatori ethernet, schede Wi-Fi e porte FireWire con il tasto destro del mouse. Una volta entrati nelle proprietà di questi componenti, è possibile raggiungere la scheda **Risparmio energia** e togliere il segno di spunta alla voce **Consenti al computer di spegnere il dispositivo**, in modo da evitare che il risparmio di una frazione di watt si rifletta in ventole che girano costantemente e oltre il dovuto.

GIOCHI COMPUTER

SOS Rapido Risposte brevi

L'aggiornamento del sistema operativo può essere pericoloso quanto una visita a *Silent Hill*.

D Mi rendo conto che non è una domanda pertinente ai videogiochi, ma vorrei sapere se puoi consigliarmi un formato video compatibile con il mio nuovissimo Nokia N8. In sostanza, vorrei trasportare sul telefono alcuni dei miei video preferiti, ma a quanto pare non è sufficiente spostare i file DivX all'interno della memoria del dispositivo, che quando tento di lanciare la riproduzione rileva un formato non supportato.

Flavio

R Il lettore multimediale integrato nei telefoni Symbian non supporta nativamente il formato DivX, quindi per riprodurre i tuoi filmati sul cellulare N8 dovrai utilizzare una utility capace di convertire video in formato mp4. La più comune è Nero recode, un componente della suite Ahead che accompagna gran parte dei masterizzatori in commercio, ma esistono anche alternative gratuite, quali Convert AVI to MP4, una utility tanto anonima nel nome, quanto facile da usare e scaricare dal sito **www.convertavitomp4.com**. Per il formato audio puoi indirizzarti sul più classico mp3, evitando però, come per il video, i livelli di bitrate troppo elevati, che renderebbero i filmati non riproducibili.

D Più che silenzioso, *Silent Hill Homecoming* è, sul mio PC, completamente buio. Completata l'installazione, infatti, mi trovo davanti a uno schermo completamente nero. Ho provato anche a scaricare il gioco da Steam, ottenendo il medesimo risultato.

Lorenzo

R Il sesto capitolo della saga di Konami è stato afflitto da numerosi bug sin dalla sua pubblicazione, e l'arrivo di Windows 7 ha ulteriormente complicato la situazione. Per funzionare correttamente in presenza dell'ultimo sistema operativo di Microsoft, l'eseguibile (presente nella cartella **Steam\steamapps\common\silent hill homecoming\bin**) non deve essere lanciato in modalità compatibile, ma dopo aver messo un segno di spunta alla voce **Disattiva composizione del desktop** nella scheda **Compatibilità** del menu contestuale. Un successivo riavvio di Steam dovrebbe permetterti di superare la schermata nera e cimentarti nel salvataggio della cittadina di Shepherd's Glen.

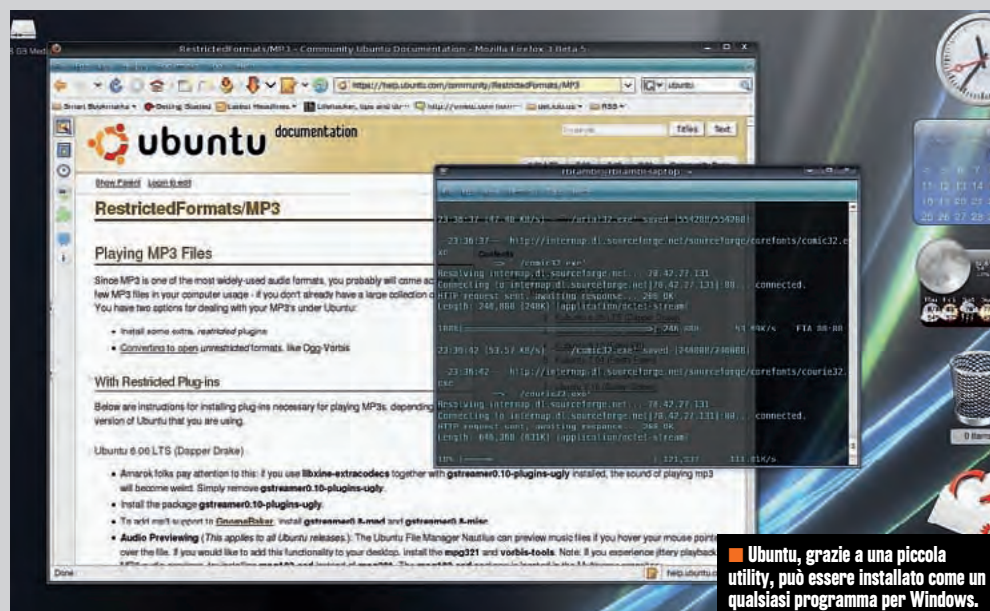
D Da quando ho installato Windows 7, ho perso il canale centrale dell'audio 5.1 dei miei giochi. In pratica, il satellite frontale o, alternativamente, il subwoofer non danno segni di vita, ma lo stesso mutismo ha colpito, a volte, anche i due satelliti posteriori. Possiedo un PC basato su Athlon 64 5200+, Asus M2N32-SLI Deluxe, due GeForce 8800 GTS e 4 GB di RAM.

TomK

R La scarsa qualità dei driver di Analog Device dedicati a Windows 7 ha prodotto molte "vittime" tra i possessori di schede madri munite di codec ADI1988, come la tua altrimenti ottima M2N32. In pratica, il produttore di controller audio integrati ha solo di recente pubblicato dei driver effettivamente funzionanti con le configurazioni 5.1, a partire dalla versione 5.10.1.6110 che puoi trovare facilmente in Rete. Asus ha già aggiornato la pagina di supporto della tua motherboard inserendo, nella sezione dedicata a Vista, la versione Beta 6.10.1.6180 dei driver, che funziona perfettamente anche sotto 7 e offre sei canali di audio surround sia nei giochi, sia durante la riproduzione dei film.

D Vorrei installare l'edizione per Netbook di Ubuntu nel mio Acer Aspire One, ma la partizione creata dal produttore non mi lascia alcuno spazio libero a disposizione. Devo per forza formattare Windows per lasciare un po' di spazio a disposizione del secondo sistema operativo?

Giulia

R All'indirizzo **http://wubi-installer.org** puoi scaricare l'applicazione Wubi, che permette di installare tutte le più recenti versioni di Ubuntu (persino la Netbook Remix) anche all'interno di una partizione occupata da Windows e dal file system NTFS. Dopo aver lanciato il programma, dovrai solo indicare la grandezza dell'installazione, il nome utente, la password di sistema e il disco di destinazione. Il primo parametro è quello più importante, e determinerà lo spazio a disposizione di Ubuntu, che creerà un disco virtuale caratterizzato da prestazioni solo leggermente inferiori rispetto all'utilizzo di un file system nativo. In alternativa, se la tua partizione NTFS è ancora in gran parte vuota, puoi ridurre lo spazio a disposizione di Windows accedendo a **Gestione computer\Gestione disco** e sfruttando l'opzione **Riduci volume**. In entrambi i casi, alla fine dell'installazione di Ubuntu potrai scegliere la modalità d'avvio da te preferita.

Ubuntu, grazie a una piccola utility, può essere installato come un qualsiasi programma per Windows.

RIVOLUZIO

HUM

Dopo una
svelan
Un preque
ha saputo g
umana. V
scopri

SEGNI PARTICOLAR

- **Genere:** Azione/GdR
- **Casa:** Eidos Interactive
- **Sviluppatore:** Eidos Montreal
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** www.deusex3.com
- **Giochi precedenti:** Deus Ex: Human Revolution è il primo titolo per gli studi canadesi di Eidos Interactive (situati a Montreal). Eidos è famosa da quasi quindici anni per serie e titoli come *Hitman*, *Commandos*, *Thief*, nonché per la popolarissima saga di *Tomb Raider*. Gli studi di Montreal sono al lavoro anche su un progetto per ora segreto, nonché su Thief 4. Durante la nostra visita, gli sviluppatori hanno promesso di farci sapere qualcosa di più su questo altro titolo molto atteso, nel prossimo futuro.

Nel corso della nostra carriera di corrispondenti, ci è capitato molte volte di gettare uno sguardo "dietro le quinte di un gioco": parlare con i direttori artistici, gli sceneggiatori, i tecnici del suono, i musicisti... tutti coloro che contribuiscono, con la propria creatività e il proprio talento, a trasformare in realtà la visione originale da cui scaturisce un nuovo mondo virtuale.

Mai, però, ci eravamo imbattuti in un'esperienza paragonabile a quella offerta da *Deus Ex: Human Revolution*. Ci troviamo negli uffici di Eidos Montreal e chiunque fosse stato con noi oggi avrebbe perso qualsiasi dubbio sul fatto che "videogioco" non escluda quel genere di intelligente, profondo e passionale lavoro artistico che, nel cinema, si riflette in film come "Blade Runner" il classico di Ridley Scott del 1982. E questo prima ancora di parlare del gioco vero e proprio!

VISIONI DI LUCE

Siamo nel 2027, trentuno anni prima degli eventi di *Deus Ex*. La data è cruciale: *Deus Ex*

... guardando ... e questo inquietante futuro. Come spesso accade, la "caduta" è preceduta da un periodo di quasi irrazionale ottimismo e fiducia. E questo il momento "storico" catturato da *Human Revolution*. La scienza sta aiutando l'umanità a progredire. Problemi cruciali come il riscaldamento globale stanno venendo affrontati in modo concreto. Grazie all'evoluzione della Rete, informazione e conoscenza sono alla portata di tutti.

Il campo di maggior successo è quello della fusione biotecnologica tra uomo e macchina: non più "protesi" o "innesti", dunque, ma l'interazione tra organico e tecnologico senza soluzione di continuità. Gli scienziati del 2027 parlano apertamente di "upgrade". Ciò implica, ovviamente, una conoscenza ancora più intima e profonda di come funziona la "macchina-uomo". Tutti questi elementi richiamano, almeno nell'immaginazione dei nostri discendenti, un altro periodo della storia umana: il Rinascimento, con le grandi ricerche anatomiche di Leonardo da Vinci, la nascita della scienza moderna, e il rifiorire dell'arte – il tutto energizzato da nuove speranze e ottimismo.

Naturalmente, pensare che il 2027 sia davvero tutto questo è una pia illusione. I nuovi innesti danno più forza, agilità, intelligenza ed energia... a chi se li può permettere – ovvero, solo una piccola porzione della società. I ricchi sono ancora più ricchi, e i poveri sempre più poveri. Ma ora c'è una nuova divisione sociale: tra chi è "migliorato" e chi no. "La nuova lotta di classe è tra carne e macchina" affermano le organizzazioni umanitarie che si battono contro l'evoluzione e l'introduzione nel mercato delle nuove tecnologie da parte delle multinazionali che le producono senza alcun controllo esterno. Alla

VERSO LA FINE

Human Revolution è saldamente inserito nella "continuity" di Deus Ex. Gli sceneggiatori hanno giocato a lungo ai primi due titoli, e chi li conosce troverà molte strizzate d'occhio a cosa succederà "in futuro". Sebbene il nuovo capitolo preveda molti finali, la destinazione ultima per il mondo sarà comunque la situazione che troviamo all'inizio di Deus Ex. Non è, dunque, una "ipotesi alternativa", o un tentativo di ricominciare la serie seguendo altre strade. Eidos ci ha assicurato che, alla fine di Human Revolution, potremo giocare a Deus Ex (se non lo abbiamo mai fatto) e "scoprire come andrà avanti la storia". Human Revolution, al tempo stesso, rappresenta un nuovo inizio, ed è perfettamente fruibile da tutti coloro che non hanno mai provato i precedenti.

RIVOLUZIONE DELLA MACCHINA-UOMO

www.gamesvillage.it

38 GMC GIUGNO 2010

www.gamesvillage.it

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ☐ Sconsigliato ☐ Accettabile ☐ Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore" ha tentato di passare dall'altra parte dello specchio. Infrangendone parecchi...
Gioco Preferito: *WRC*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Il nostro Dario ha guadagnato un bonus di +2 in Forza e una penalità di - 5 nella skill Dormire di notte!
Gioco Preferito: *MLB 2K10*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Attendere al proprio pargoletto, sottoponendolo a una maratona di Wrestling.
Gioco Preferito: *StarCraft II*

SIMONA MAIORANO
Specializzata in: C'è una new entry nella banda di GMC. Simona gioca a tutto campo tra FPS, avventure e chi più ne ha... Saprà conquistarvi!
Gioco Preferito: *GTA IV*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta efficа. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*

Tempi più civilizzati

Una nuova alba della civiltà si affaccia sui nostri PC, firmata, come impone la tradizione, da Sid Meier e dalla sua Firaxis.

È difficile non essersi mai imbattuti, nemmeno per sentito dire, in *Civilization*.

Oltre a confermarsi puntualmente come uno dei più bei titoli per gli appassionati di strategia a turni, *Civ* è stato anche capace di ritagliarsi il proprio spazio al di fuori dell'ambito videoludico.

Negli USA, fior fiore di docenti universitari lo impiega a corollario dei propri corsi di Storia e il gioco è stato sdoganato da tempo anche in alcuni licei. È dunque portato quale esempio virtuoso del nostro hobby preferito, status che si è guadagnato col sudore della fronte e senza puntare su effetti speciali e colori ultravivaci.

Civilization è il frutto di un sapiente lavoro di progettazione e di "lima", per introdurre nuove caratteristiche e bilanciarne l'impatto sulla giocabilità. Lo scopo è quello di condurre una civiltà tra i marosi della Storia: compito non banale come dimostrano i libri di scuola, reso ancora più affascinante dalla sensibilità con cui gli sviluppatori di Firaxis, di capitolo in capitolo, hanno saputo cogliere e trasporre in chiave giocosa gli elementi chiave che caratterizzano il complesso rapporto tra il genere umano, il progresso e l'ambiente che lo circonda. Non solo la ricerca e la lotta per le materie prime, o il progresso tecnologico, dunque, ma anche l'importanza dell'egemonia culturale e della sfera del sacro, giusto per fare qualche esempio. C'è chi sostiene, e ci sentiamo di sposare questa tesi, che giocando a *Civilization* si tenga in allenamento il proprio senso critico nei confronti della Storia.

Civilization V, con il suo carico di novità, può dunque accostarsi a un buon manuale di studio (a nostro parere imprescindibile) ed entrambi trarrebbero reciproco vantaggio dalla compagnia. A conferma di ciò, un'esperienza che consigliamo è di mettersi alla prova con *Civ* e poi cercare una bella mostra come "I Due Imperi: l'Aquila e il Dragone" (tenutasi al Palazzo Reale di Milano e presente a Roma da fine settembre), in cui vengono messi in parallelo i risultati raggiunti nell'arte, nella scienza e nella tecnica dall'Impero Romano e da quello Cinese, dal II secolo a.C. al IV secolo d.C. Siamo certi che avvertirete un brivido corrervi lungo la schiena.

Resta il fatto che la Storia di una civiltà, sempre secondo chi vi scrive, è anche altro, e la si incontra ogni giorno per strada, sui giornali, in televisione e su Internet. La sfida più grande è parteciparvi senza dimenticare che ognuno di noi è ambasciatore della propria cultura.

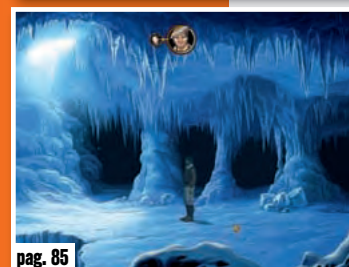
Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Sid Meier's Civilization V 72
WRC – FIA World Rally Championship 78
Kane & Lynch 2: Dog Days 82
Lost Horizon 85
R.U.S.E. 86
Elemental: War of Magic . 88
Worms Reloaded 90
Sam & Max 304 – Beyond the Alley of the Dolls 91
Eschalon: Book II 92
Nelson Tethers Puzzle Agent 93

pag. 72

pag. 78

pag. 82

pag. 85

pag. 86

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fare impazzire Max con promesse fallaci, lamentandosi poi del mal di testa se qualcuno gli pianta un chiodo in fronte.
Gioco Preferito: *Civilization V*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Fare una sola settimana di vacanza all'anno, proprio quando si chiude il numero di settembre di GMC.
Gioco Preferito: *Red Dead Redemption*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Viaggiare per il mondo con la scusa dei videogiochi. È negli Stati Uniti, e cerca una connessione Wi-Fi.
Gioco Preferito: *BioShock 2*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *StarCraft II*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

GENERE: STRATEGIA A TURNI

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Civilization sfida la prova del tempo per la quinta volta!

Le macchine d'assedio sono ora fondamentali per conquistare le città.

SONO passati quasi cinque anni da quando la quarta puntata del "simulatore di storia dell'uomo" è giunta sui nostri computer.

Un lustro durante il quale quella che, da molti e sicuramente da noi, è stata considerata la puntata migliore della saga ha goduto non solo di due espansioni, ma anche di un impressionante supporto da parte della comunità.

Civilization IV è stato il capitolo della serie che più di ogni altro ha definito un'era. Di fatto, realizzava molte delle potenzialità introdotte dall'ancora precedente *Civ III*, ma mai realmente sviluppate dal suo antenato. Al contrario, con *Civilization V* Firaxis ha dovuto affrontare una sfida diversa: ovvero, "freudianamente" parlando, realizzare un nuovo successo avendo alle spalle l'ombra di un padre assai famoso e acclamato. Il risultato, come vedremo è un titolo che introduce molte novità e mantiene parecchie cose buone, ma al costo di abbandonare numerose idee interessanti. Nella nostra recensione ci occuperemo di descrivere il gioco ai nuovi arrivati, segnalando comunque dove si distacca dal passato in modo particolarmente significativo.

LA STRADA INFINITA

Civilization V, se siete vissuti sulla Luna durante gli ultimi vent'anni, è il nuovo capitolo di una serie di strategici a turni creata da Sid Meier in cui si viene posti alla guida di un impero ispirato a una delle numerose civiltà fiorite sul nostro pianeta. Partendo dall'età della pietra, a capo di uno sparuto gruppo di coloni e un plotone di guerrieri male armati, il giocatore riceve l'incarico di creare una civiltà "capace di superare la prova del tempo". Nel lungo cammino che conduce dai primi, precari, insediamenti alle meraviglie dell'era spaziale, ogni impero costruisce città e opere meravigliose, si avvale di invenzioni e scoperte, esplora il mondo, fa la conoscenza dei domini vicini, e conduce con questi trattative commerciali e diplomatiche. Senza escludere quel genere di relazioni basate sul clangore delle armi. Si può vincere, in vari modi, o si può essere spazzati via prematuramente dal Fato e dagli eventi; oppure si può arrivare alla fine, non primi, ma felici di aver partecipato alla grande avventura della Storia umana.

"Per la prima volta nella serie, il mondo è diviso in esagoni"

Ogni partita inizia con il giocatore che ne decide i parametri. Questi includono la civiltà di cui desidera essere a capo (ognuna caratterizzata da un "leader" che garantirà benefici particolari), le dimensioni del mondo, la natura delle terre emerse (isole, continenti, grandi masse omogenee...), il livello di difficoltà (tra otto, l'ultimo dei quali, Divinità è pressoché impossibile da affrontare) e la durata del gioco. Chi lo desidera sarà libero di giocare partite "lampo" in cui costruire unità e strutture, e ricercare tecnologie, richiederà solo una manciata di turni. Al contrario, i giocatori più riflessivi potranno cimentarsi in poderose "maratone" durante le quali il cammino della Storia fluirà sui loro monitor pressoché in tempo reale, o quasi. Oltre a queste opzioni di base, il giocatore ha la facoltà di accedere a un pannello opzionale da cui decidere il numero e la natura delle civiltà rivali (che altrimenti saranno stabilite casualmente dal computer), l'età del mondo di gioco, il livello dei suoi mari, fattori ambientali come temperatura

IN ITALIANO

Civilization V **è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano. Il doppiaggio è buono, e la traduzione corretta: non abbiamo riscontrato particolari sbavature, solo una "citazione" (che accompagna una scoperta) non letta correttamente. Il gioco può essere acquistato anche su Steam (http://store.steampowered.com) al prezzo di 49,99 euro (54,99 euro per l'edizione Deluxe), e consente inoltre di giocare in inglese, francese, tedesco e spagnolo.**

CHE MERAVIGLIA!

Come è tradizione della serie, in *Civilization V* ritornano le Meraviglie del Mondo. Si tratta di grandi opere dell'ingegno e della fatica umana che richiedono uno sforzo particolarmente massiccio da parte dell'impero per essere completate. In compenso, portano grandi benefici concreti, oltre a dimostrare a tutti quanto siamo bravi e a far schiattare d'invidia i vicini. Le Meraviglie includono classici di ogni epoca, come Stonehenge (che fa apparire un monumento gratuito in ogni città), la Tour Eiffel (più otto punti-felicità per l'impero e altri bonus) e il Cremlino (che migliora del 50% l'efficacia degli edifici difensivi cittadini). Solo una Meraviglia per tipo può esistere in ogni partita, e apparterrà all'impero che la costruisce più in fretta. Non c'è delusione peggiore, infatti, dell'essere a pochi turni dal completarne una, solo per vedercela "soffiare" da un avversario. Rimane comunque l'opzione di occupare la città in cui è stata costruita.

GRANDI IMPERI, GRANDI UOMINI

La storia di ogni civiltà ricorda personaggi particolari che si sono distinti in vari campi della cultura e della guerra. In *Civilization V* sono rappresentati dai Grandi Uomini che le nostre città sono in grado di produrre date le giuste condizioni. Possono essere artisti (capaci di far "scoppiare una bomba culturale" che fa esplodere – letteralmente! – la nostra influenza intorno a loro), generali (che migliorano le capacità in battaglia delle truppe al loro comando), scienziati (che possono far conseguire rapidamente nuove tecnologie), mercanti (che migliorano il gettito d'oro e il commercio con gli altri imperi) e ingegneri (che aiutano a costruire infrastrutture e progetti più rapidamente). Inoltre, un Grande Uomo può dare inizio a un'Età dell'Oro, ovvero un periodo di grazia in cui la nostra civiltà è più fertile e produttiva.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato (rosso) ■ Accettabile (giallo) ■ Ottimale (verde)

***Civilization V* supporta le nuove DirectX 11, oltre alla più comune modalità DirectX 9. Per beneficiare del motore grafico più avanzato occorre avere installato Windows 7 ed essere in possesso di una scheda video compatibile (come una NVIDIA GeForce 460 GTX o una ATI HD 5870). Considerando il genere di gioco, la differenza è comunque marginale. Più importante, a nostro avviso, è avere un processore potente: nelle fasi più avanzate, infatti, il gioco rallenta sensibilmente durante i turni degli avversari, soprattutto nei mondi più vasti e quando ci sono molte unità in campo.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024 (Sconsigliato)	1440x900 (Sconsigliato)	1680x1050 (Sconsigliato)	1920x1080 (Sconsigliato)	2560x1200 (Sconsigliato)
Dual Core	1280x1024 (Sconsigliato)	1440x900 (Ottimale)	1680x1050 (Ottimale)	1920x1080 (Ottimale)	2560x1200 (Ottimale)
Quad Core	1280x1024 (Sconsigliato)	1440x900 (Ottimale)	1680x1050 (Ottimale)	1920x1080 (Ottimale)	2560x1200 (Ottimale)

Sulla mappa strategica possiamo evidenziare le rotte commerciali.

Il tutorial del gioco consiste in una partita molto facile nel corso della quale saremo assistiti passo per passo dai consiglieri.

ATTIVAZIONE VIA STEAM

***Civilization V* è integrato in Steam, il sistema di digital download di Valve. Anche se ne comprerete la scatola in negozio, quindi, dovrete collegarvi a Internet per installarlo e giocarlo. È probabile che, in seguito all'installazione, sarà richiesto di scaricare anche gli aggiornamenti, dunque è consigliata una connessione a Banda Larga.**

ACHIEVEMENT

Anche *Civilization V* permette di accumulare Steam Achievement, per la gioia di chi ama mettersi sempre alla prova.

e precipitazioni, la maggiore o minore presenza di risorse, e altri parametri. In linea generale, è possibile iniziare una nuova partita decidendo tutto fin nei minimi particolari, oppure lasciarla generare in parte o totalmente dal computer e tuffarsi nella sfida senza la minima idea di ciò che ci attenderà.

UN MONDO A SEI LATI

La novità più evidente che si incontra facendo partire *Civilization V* è che, per la prima volta da quando Civ apparve nel 1991, la mappa è a esagoni e non a quadrati. Gli appassionati di strategia a turni e di wargame noteranno che, in un certo senso, il tavoliere di gioco è diventato "adulto", visto che il poligono a sei lati è la base, da tempo immemorabile, della stragrande maggioranza dei prodotti di questo tipo. In effetti, è curioso notare che ci sono voluti ben cinque capitoli per arrivarci.

Civilization V è, nella sua essenza, un gioco in cui si cerca di espandere il proprio impero fondando città e cercando di svilupparle nel modo migliore. Le città sono fonti di produzione (che serve per costruire unità militari e civili, nonché le importantissime infrastrutture), cibo (necessario ai cittadini per mantenersi e, in caso di abbondanza, all'abitato per espandersi), oro, scienza e cultura. La scienza serve per il progresso tecnologico e le grandi scoperte. La cultura rappresenta, invece, un concetto più astratto, ovvero l'influenza che una città (a sua volta appartenente a un impero) esercita nei territori a lei circostanti grazie alla propria identità umanistica. Di fatto, i territori "occupati" culturalmente rappresentano anche, in tutto e per tutto, le terre che l'impero considera "proprie": questo include il divieto per le unità nemiche di entrarci senza permesso (fatta salva una guerra), la definizione dei confini e altre implicazioni diplomatiche. La produzione culturale è anche fondamentale nell'acquisizione delle Politiche Sociali, ovvero le idee attraverso cui si governa il nostro popolo, e delle quali parleremo più avanti.

Le città, ingrandendosi, producono "cittadini" che vengono messi a lavorare nei terreni da esse controllati. In base alla natura del terreno, ogni cittadino produrrà cibo, risorse e oro. Le città possono reclutare, tra le altre, unità civili particolari, i Lavoratori, il cui compito è modificare e migliorare il

Se otteniamo una vittoria scientifica, l'avventura umana continuerà su Alpha Centauri!

Provare a vedere se le armi atomiche funzionano tirandone una su Mosca non ci renderà popolari.

Coordinando unità navali e imbarcate possiamo compiere sbarchi anfibi.

DI TUTTI I COLORI...

È facile vedere come la scelta delle Politiche Sociali deve essere dettata sia dalle caratteristiche del nostro popolo e del leader che ci rappresenta, sia dalla nostra strategia globale. Dopo i tre iniziali (Libertà, Onore e Tradizione), con la ricerca e il progresso sbloccheremo anche gli altri sette gruppi: Devozione, Mecenatismo, Ordine, Autocrazia, Uguaglianza, Razionalismo e Commercio. Alcune politiche se selezionate, ne escluderanno automaticamente altre: non sarà possibile essere devoti e razionali insieme, per esempio. Firaxis, intelligentemente, non ha dato etichette politiche "reali" a questi gruppi, ma per molti non è difficile intuire qual è la loro controparte nel nostro mondo.

gettito dei terreni – per esempio, irrigando i campi o costruendo miniere. I Lavoratori hanno anche la capacità di costruire strade (e più tardi ferrovie) che non solo collegano rapidamente le nostre città tra loro, ma anche l'impero a quelli avversari, favorendo il commercio. Naturalmente, nel rispetto del vecchio adagio secondo cui per ogni via da cui arrivano delle merci può sempre anche giungere un plotone di soldati.

Parlando di merci, sulla mappa troviamo anche due tipi di risorse assai importanti e particolari: quelle di lusso e quelle strategiche. Le prime servono a rendere felice il nostro popolo, e consistono in merci voluttuarie come vino, spezie, seta e così via. Le seconde, invece, sono enormemente utili allo sviluppo del nostro impero – soprattutto militare, ma non solo. Includono cavalli, ferro, carbone e, nelle ere più tarde, petrolio, uranio e altri beni che, nell'epoca moderna, vivacizzano le notizie al telegiornale. Entrambi i tipi di risorse possono essere scambiati con altri imperi e, in effetti, tali scambi rappresentano spesso un punto cruciale delle trattative diplomatiche: aiutarsi a vicenda e andare d'accordo o tenersi stretti i possedimenti e far salire la tensione?

L'altra, importante, unità civile che possiamo costruire è il Colono. Lo scopo di questo coraggioso manipolo di concittadini è uno solo: andarsene altrove e fondare una nuova città. I coloni sono estremamente fragili, e rischiano quindi di essere spazzati via da eventuali nemici, o catturati dalle numerose tribù di barbari che infestano la mappa (dalle quali, però, almeno li potremo salvare).

SCIENZA, POLITICA E SVILUPPO

Città e cittadini generano, inoltre, altri due tipi di punti: quelli "ricerca" e quelli "risorsa". I primi vengono spesi per progredire scientificamente, tecnologicamente e umanisticamente; i secondi per costruire infrastrutture cittadine e unità.

In qualsiasi momento del gioco, ogni impero può impegnarsi a ricercare una sola nuova "tecnologia" (per brevità la definiremo così, anche se questa parola include concetti come la Filosofia o il Sistema Economico). All'inizio, solo una manciata delle stesse sarà disponibile, poi, man mano che progrediremo nell'albero tecnologico, altre, più avanzate, diverranno disponibili. Non è possibile apprendere una particolare tecnologia se prima non avremo ricercato i suoi prerequisiti; in compenso, alcune ci permetteranno di entrare in ere completamente nuove; ogni epoca nel gioco è infatti definita dalle scoperte che la caratterizzarono nella realtà, e non appena ne conseguiremo una, il nostro impero compirà un grande passo – entrando nell'epoca classica, quindi in quella feudale e così via. Ciò sbloccherà diversi benefici, come l'accesso a Politiche particolari.

I VESSILLI DELLA VITTORIA

Esistono vari modi per vincere una partita a *Civilization V*, non tutti violenti. Per una vittoria "scientifica" occorre essere il primo impero a costruire un'astronave capace di giungere su Alpha Centauri (impresa non da poco, ve lo assicuriamo). Una vittoria "diplomatica" richiede dapprima la costruzione della meraviglia Nazioni Unite, quindi un "quorum" di voti da parte di tutti i leader e delle città-stato – che decideranno chi si è comportato meglio (liberare città alleate e farsi amici aiuta). Per una vittoria "culturale", dobbiamo completare cinque percorsi di politiche sociali; ciò sbloccherà il Progetto Utopia, una Meraviglia speciale che dovremo ricercare per vincere. I più violenti potranno tentare la strada della "dominazione" spazzando via tutti gli altri – e buon per loro! Infine, se nessuna di queste vittorie viene conseguita, il gioco termina automaticamente nell'anno 2050, e verrà dichiarato vincitore chi avrà accumulato, con le sue azioni, il punteggio migliore. Chi vuole, può disabilitare alcuni o tutti i tipi di vittoria (tranne quella per punti nel 2050) dal pannello delle opzioni.

Le tecnologie influenzano praticamente ogni aspetto del gioco: dalle unità militari e gli edifici (sia militari, sia civili) che possiamo costruire, alle opere speciali che i nostri lavoranti possono compiere intorno alle città per aumentarne la produttività. Alcune tecnologie influenzano addirittura la diplomazia, con certi tipi di patti, per esempio quello di "non aggressione", che non possono essere stipulati se non si è a conoscenza del Codice Cavalleresco. Le infrastrutture sono, invece, edifici che

STATI IN MINIATURA

Una delle più importanti innovazioni di *Civilization V* sono le città-stato. All'atto pratico, si tratta di mini-imperi gestiti dall'Intelligenza Artificiale e centrati su una sola città. Ogni città-stato ha caratteristiche particolari che determinano quale genere di aiuto può dare a eventuali alleati: una città militare fornirà unità, mentre una marittima cibo. Inoltre, potremo avere accesso a beni preziosi che si trovano entro la loro area d'influenza. Per farsele amiche, occorre influenzarle positivamente (e in continuazione), con oro e altri mezzi, incluso il completare piccole missioni. Queste vanno dal desiderio di vedere una certa Meraviglia (occorrerà costruirla), alla richiesta di eliminare una città-stato rivale. Diplomaticamente, esse giocano un ruolo cruciale: gli imperi possono, per esempio, "garantire la loro indipendenza", e reagire molto male dovesse un rivale molestarle. Ciò è utile anche per utilizzarle come "cuscinetto" tra due imperi. Conquistarle e annetterle al nostro dominio rischia, inoltre, di vedere le altre allearsi in una sorta di "lega" di mutua difesa. Le città-stato rivestono, dunque, un ruolo importante nella dinamica del gioco, e rappresentano senza dubbio una tra le innovazioni più riuscite.

■ La "Civilopedia" online, che raccoglie tutti i concetti del gioco, usa una grafica decisamente liberty-futurista.

■ Le unità che sopravvivono in battaglia fanno esperienza e possono acquisire abilità speciali.

possiamo erigere nelle nostre città (sempre che siamo in possesso dei prerequisiti). Man mano che progrediamo, includono granai, caserme, porti, templi, biblioteche, castelli e così via, fino ai moderni ospedali e alle centrali nucleari. Anch'esse influenzano la produzione cittadina in vari modi, dando felicità o protezione ai cittadini, consentendo di costruire unità particolari, migliorando il contributo culturale e scientifico che la città fornisce all'impero e così via.

Tornando alla cultura, serve anche per acquisire nuove Politiche Sociali (che otterremo una volta che ne avremo accumulato un particolare ammontare di punti). Queste rappresentano percorsi ramificati di scelte che il leader di un impero compie man mano che decide come governarlo (con tecniche di governo sempre più sofisticate che divengono disponibili grazie alla ricerca e al progresso nelle diverse ere). È possibile, per esempio, optare per scelte autoritarie e militariste che rafforzano la nostra potenza al prezzo di una minore felicità dei cittadini (una situazione che porta alla diminuzione radicale della loro produzione); oppure scegliere politiche più liberali e progressiste. Esistono dieci gruppi di Politiche sociali, anche se all'inizio avremo accesso solo a tre: Libertà (che favorisce una rapida espansione, dimezzando il tempo necessario per reclutare Coloni), Onore (che rafforza il potenziale militare) e Tradizione (per chi vuole imperi non molto vasti, ma con fondamenta solide).

> "Oltre agli imperi avversari faremo i conti con suscettibili città-stato"

PAROLE E FATTI

Il nostro impero non ha tutto il mondo intorno solo per sé: altri leader competono con noi in vari modi per sottrarci la vittoria. Le relazioni non devono essere necessariamente tese, e buoni rapporti di amicizia possono condurre ad alleanze, commercio e collaborazione nella ricerca di nuove tecnologie (poiché in *Civ V* non potranno più essere direttamente scambiate o commerciate come accadeva in passato). Mentre dei vari aspetti della diplomazia trattiamo in diversi punti in queste pagine, qui parleremo degli eventi più sugosi, ovvero cosa accade quando le parole falliscono e si passa alle mani in faccia.

Il sistema di combattimento è uno dei più importanti cambiamenti introdotti in *Civilization V*. Al contrario di quanto accadeva in passato, ora ogni esagono può essere occupato da una sola unità

VOLTA & GABBANA

Durante una delle nostre partite è capitata una cosa così divertente da risultare, probabilmente, il miglior esempio per il genere di "colpi" che possono essere tentati in *Civilization V*. Eravamo divenuti alleati di Budapest, una città-stato a carattere militarista. Dopo qualche turno, il fedele vassallo ci ha donato un'unità da combattimento, che, come da regolamento, è apparsa accanto alle mura dell'abitato. Be', visto che eravamo lì, e che intorno non c'erano altre minacce, abbiamo usato l'unità stessa per conquistarlo e annetterlo al nostro impero. Ovviamente, tutti gli altri leader si sono arrabbiati moltissimo. Cose che succedono.

INTELLIGENZA AVANZATA

Per la gestione degli avversari, Firaxis ha programmato ben quattro livelli di Intelligenza Artificiale. Al livello base troviamo la I.A. "tattica" che gestisce le unità durante le battaglie. Appena sopra c'è la I.A. "operazionale", che si occupa di interi fronti; il suo compito è assicurarsi di avere sempre le unità necessarie per vincere dovesse scoppiare una crisi in una certa regione.
A un livello ancora più alto si trova la I.A. "strategica", che segue materialmente l'organizzazione dell'impero decidendo, per esempio, dove costruire le città e cosa produrre. In cima a tutto c'è la I.A. "globale", che, di fatto, simula la personalità di chi è a capo dell'impero. La I.A. globale decide che genere di vittoria perseguire, e invia quindi ordini a quella strategica affinché ricerca tecnologica, costruzione di unità e creazione di infrastrutture aiutino tale obiettivo. In ciò ogni "leader", come tradizione della serie, è caratterizzato da una propria personalità. Stando a Firaxis, ci sono ben 25 tratti caratteriali che influenzano come si comporterà, con leggere variazioni casuali di partita in partita.

TERRE IN VENDITA

In *Civilization V* è stato introdotto un nuovo modo per far entrare un lembo di terreno nel nostro impero: comprarlo! La condizione è che sia adiacente a un'area che già controlliamo con la nostra influenza culturale. Cliccando sul pulsante apposito nel pannello Città, faremo apparire i prezzi degli esagoni che possono essere annessi in questo modo. Il costo varierà in base alla distanza dal sito in cui è collocata la città, a caratteristiche particolari del territorio e al livello di difficoltà. Allargarsi in questo modo viene equiparato a qualunque altro tipo di espansione, dunque può essere considerato un atto ostile da altri imperi vicini.

militare, con l'unica eccezione di quando è di "scorta" a un'unità civile (per esempio, un colono). In compenso, le unità capaci di colpire a distanza, come catapulte e artiglieria, ora lo fanno per davvero: ognuno di questi mezzi bellici ha una propria gittata espressa in esagoni, e può colpire avversari che si trovano entro la sua portata. In genere, si tratta di unità assai fragili, che devono essere protette da alleati più forti che si frappongono tra loro e il nemico.

Chi conosce la serie di strategici Panzer General e tutti i titoli che negli anni si sono rifatti a questa (come il recente Fantasy Wars) noterà subito come Firaxis abbia tratto profonda ispirazione dal classico di SSI. Ogni unità ha un potenziale di attacco e di difesa, che viene modificato in base al terreno e al tipo di avversario incontrato: i lancieri saranno particolarmente forti quando si difendono dalla cavalleria, i cacciatorpediniere saranno adatti ad attaccare i sottomarini e così via. In più, le unità al pieno delle forze sono composte da dieci elementi, che vengono gradualmente persi durante i combattimenti, in misura minore o maggiore in base ai danni ricevuti.

Entro questi parametri, *Civ V* consente di schierare, grazie a regole particolari per ognuno, un vasto numero di strumenti bellici. I missili balistici tattici, per esempio, colpiranno lontanissimo senza timore di rappresaglia, ma potranno essere usati una volta sola. Gli aerei da caccia sono assegnati a una città, e agiscono autonomamente per "intercettare" velivoli avversari che giungono a tiro – o, in alternativa, può essere ordinato loro di attaccare un nemico al suolo, e così via.

Le unità di paracadutisti possono essere aviotrasportate fino a cinque esagoni dalla città di partenza.

> "Il sistema di combattimento prevede una sola unità per casella"

Un'altra importante novità riguarda le città: finalmente, il gioco presume che abbiano automaticamente una guarnigione che le difende. Non solo per essere occupate dovranno vedere decimati i propri difensori "locali" (più un'eventuale unità militare fortificata entro le mura), ma potranno anche attaccare avversari che giungono a tiro con armi a distanza. Tali armi dipendono dall'era raggiunta dall'impero, e vanno da frecce a pesanti massi da catapulta fino a letali salve di missili nell'era contemporanea.

Il risultato di tutti questi cambiamenti dovrebbe risultare intuitivo a chiunque abbia giocato a Panzer General o a un titolo simile: la coordinazione tra i vari tipi di armi, valutata anche in base alle caratteristiche geografiche del luogo in cui le armate si scontrano, diviene importantissima. Ottenere la superiorità aerea può, come nella realtà, garantire a un esercito più debole un "ombrello" protettivo grazie al fatto che i nemici a terra vengono martellati senza pietà. In compenso, conquistare un punto-chiave nemico con uno sbarco anfibio preceduto da un bombardamento dal mare farà sentire tutti Eisenhower.

IL REDDE RATIONEM

Il lettore che avrà gettato uno sguardo alla fine di questo articolo si starà probabilmente domandando: "ma perché, date tutte queste meraviglie, a *Civilization V* viene negata la pienezza del 9?". Il problema, è bene dirlo, non sta tanto nel gioco in sé, quanto, come avevamo un po' preannunciato all'inizio, nel fatto che nasce all'ombra del suo predecessore.

Il nuovo gioco non è, vogliamo precisarlo, un'evoluzione non del tutto riuscita del precedente. In realtà, sembra coscientemente porsi su un binario parallelo, che punta a una giocabilità più nitida e basata su concetti al tempo

Il gioco include anche "Meraviglie Naturali", come la Rocca di Gibilterra.

LE MERAVIGLIE DELLA NATURA

Non sono solo le grandi opere dell'uomo a caratterizzare una nazione. Ogni paese del mondo vanta meraviglie create dalla natura, e capaci di togliere il fiato ai suoi abitanti e ai suoi visitatori. *Civilization V* introduce per la prima volta tale concetto grazie alle Meraviglie Naturali, siti speciali che vengono situati a caso sulla mappa all'inizio del gioco. Queste includono luoghi come la Rocca di Gibilterra, la Grande Barriera Corallina, il Lago Titicaca e molti altri. La loro scoperta porta felicità a tutto l'impero. Le città vicine a una Meraviglia Naturale godono, inoltre, di un bonus nella produzione e nella raccolta dell'oro.

POSSEDIMENTI STRATEGICI

Le risorse strategiche non vengono rivelate sulla mappa fino a quando non è ricercata la tecnologia che le utilizzerà – simulando, per esempio, il fatto che a nessuno interessava dove stesse il petrolio quando le navi andavano a vela. D'altro canto, una volta che la tecnologia le richiederà, le risorse strategiche diventeranno importantissime: i nostri bombardieri non voleranno senza petrolio per il carburante, e se nel nostro impero non è presente, dovremo scambiarlo con qualcos'altro, o andarcelo a prendere se non ce lo vogliono dare. Il rovescio della medaglia è che una politica di monopolio può negare a tutti gli effetti lo sviluppo degli avversari (i quali potranno decidere di venirsi a prendere ciò che non gli vogliamo dare).

stesso meno numerosi, ma più definiti e intuitivi. Detto questo, e avendo reinstallato e rigiocato a *Civilization IV* con le sue espansioni mentre preparavamo questa recensione, non abbiamo potuto fare a meno di pensare che Firaxis abbia gettato solide fondamenta per il nuovo titolo, ma che poi non le abbia riempite completamente.

Manca, per esempio, lo splendido modello religioso di *Civ IV*, in cui le varie fedi nascevano e si diffondevano realisticamente (portando comprensibili complicazioni). Non solo in *Civ V* la religione è astratta, ma è assente anche il suo ironico equivalente moderno, ovvero la mega-corporazione. Sparisce lo spionaggio. Il numero di civiltà è inferiore, e ognuna ha un solo leader – laddove perfino in *Civ IV* "liscio" per alcune era consentito scegliere tra due. Possiamo mandare satelliti nello spazio, ma non abbiamo trovato il modo di far sparire la "nebbia di guerra" dalla mappa.

A contorno del tutto, malgrado un'interfaccia utente "a prova di errore" (il giocatore non può materialmente finire il turno se non ha eseguito tutte le operazioni, dal determinare, per esempio, quale nuova tecnologia ricercherà l'impero, all'indicare alle città che hanno completato un'opera quale altra intraprendere), nel gioco si sente una strana mancanza di rifinitura. Se ordiniamo all'Intelligenza Artificiale (che è molto sofisticata) di prendere il controllo di una nostra unità e mandarla in esplorazione, essa la spedirà inutilmente a sconfinare in territori delle città-stato, inimicandocele senza ragione. Anche le unità nemiche, almeno tatticamente, talvolta attaccano con poca coordinazione, portando unità capaci di colpire a distanza scioccamente a ridosso delle nostre truppe da mischia.

Ma, a voler essere sinceri, alla fin fine manca quell'"Ooooh!" di assoluta meraviglia che *Civ IV* ci fece esclamare fin dalla prima volta che ci venne presentato in anteprima cinque anni fa, a Londra (un giorno che, non a caso, ci ricordiamo perfettamente). Ricordate la fantastica schermata iniziale con in sottofondo la bellissima "Baba Yetu"? Ecco, in *Civilization V* questo non c'è. E tale osservazione riassume le nostre perplessità meglio di altre dieci pagine di critiche.

Non vogliamo apparire troppo negativi: è molto probabile che *Civilization V* ad alcuni piacerà assai più del *IV* proprio grazie a una giocabilità che non richiede di memorizzare dozzine e dozzine di fattori. Alla fine, però, ci troviamo a sperare che Firaxis sfrutterà in futuro queste ottime fondamenta per dire qualcosa di più.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Civilization IV Complete, Nov 05, **9**
Un nuovo Civ non manda mai il vecchio in pensione, soprattutto se oggi è disponibile completo di tutte le espansioni e a un prezzo conveniente.

Civilization IV Complete, Nov 05, **9**
... No, davvero! Per una manciata di euro potrete provare una delle migliori puntate di questa splendida saga. In più, godrete del supporto dei Mod sviluppati in oltre quattro anni.

info ■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Firaxis Games** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,90 – € 79,90 (Collector's edition)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.civilization5.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU Dual Core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD, DVD-ROM, connessione a Internet**
- Sis. Cons. **CPU Quad Core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Windows 7 per la grafica DX 11**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- Politiche sociali e città-stato
- Ottimo sistema di combattimento a esagoni
- Interfaccia pulita e funzionale

Contro:
- Poca scelta di leader
- I.A. buona, ma con qualche imperfezione
- Diversi contenuti in meno rispetto a *Civ IV Complete*

***Sid Meier's Civilization V* getta le fondamenta per un nuovo, solido capitolo della saga, ma le innovazioni non bilanciano completamente i contenuti persi rispetto al precedente episodio.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STRATEGIA	I.A.
8	7	8	8	9	8

GENERE: GIOCO DI GUIDA

WRC – FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Il campionato mondiale del rally secondo Milestone.

IL campionato del mondo di rally non è una delle discipline automobilistiche più seguite dalle televisioni, soprattutto quelle italiane.

Nonostante questo, la disciplina è uno degli sport motoristici più affascinanti.

I lunghi tracciati, gli spettatori che osservano le auto sfrecciare a pochi centimetri da loro (in tutta INsicurezza, tra l'altro), le continue derapate e gli spettacolari incidenti sono elementi che catturano facilmente qualsiasi appassionato delle alte velocità, tanto da rendere avvincenti le lunghe gare dove non si assiste ad alcun sorpasso. Gli spettatori si concentrano sullo stile di guida spericolato e spettacolare, sulle incredibili doti di piloti che riescono ad affrontare scivolosi tratti innevati o pieni di fango a velocità folli, magari con qualche profondo burrone ai lati della mulattiera su cui stanno lanciando la vettura.

Tutti questi elementi si prestano bene a una trasposizione videoludica, come ci hanno dimostrato, per motivi differenti, i vari *Colin McRae Rally*, *Richard Burns Rally* e via dicendo. Questa volta l'occasione l'ha colta Milestone, sviluppatore milanese che dai suoi esordi si è sempre concentrato sui giochi di guida, sia su due, sia su quattro ruote: citiamo la serie *SBK*, *S.C.A.R.* ed *Evolution GT*, fra i titoli più recenti. Andando però a spulciare l'intero portfolio di Milestone, si scopre che non è la prima volta che lo sviluppatore propone un gioco a sfondo rallistico: nel 1997, infatti, aveva lanciato sul mercato *Screamer Rally*, un

"Le modifiche all'assetto si riflettono sulla guida"

IN ITALIANO

Lo sviluppatore di *WRC – FIA World Rally Championship*, Milestone, ha sede a Milano, di conseguenza il titolo è interamente nella nostra lingua.

Ci sarà pubblico quasi a ogni curva, ma non temete: è impossibile finire contro la folla.

UNO SGUARDO AL PASSATO

Oltre alle moderne vetture da rally, Milestone ha deciso d'inserire in *WRC – FIA World Rally Championship* alcune vecchie glorie del rally. Impossibile non citare l'ormai immancabile Lancia Delta, anche se dobbiamo ammettere che, questa volta, le maggiori soddisfazioni sono arrivate da quel piccolo bolide che è la Renault 5: leggera, ma velocissima.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato (rosso) · Accettabile (giallo) · Ottimale (verde)

Nonostante la grafica tutt'altro che strepitosa, il motore di *WRC* non riesce a renderizzare il gioco a frame rate elevatissimi, nemmeno su configurazioni piuttosto spinte. Su un core i5 con 4 GB di RAM e GeForce 470, alla risoluzione di 1920x1080 e con l'AntiAliasing attivato, era difficile raggiungere o superare la fatidica soglia dei 60 FPS: nel nostro caso, si oscillava fra i 40 e i 60. Detto questo, dobbiamo riconoscere che, nel caso di *WRC*, 30 FPS bastano a garantire la fluidità in tutte le situazioni di gioco, tanto che non abbiamo mai riscontrato significativi rallentamenti.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024 (Sconsigliato)	1440x900 (Sconsigliato)	1680x1050 (Sconsigliato)	1920x1080 (Sconsigliato)	2560x1200 (Sconsigliato)
Dual Core	1280x1024 (Sconsigliato)	1440x900 (Ottimale)	1680x1050 (Ottimale)	1920x1080 (Ottimale)	2560x1200 (Ottimale)
Quad Core	1280x1024 (Sconsigliato)	1440x900 (Ottimale)	1680x1050 (Ottimale)	1920x1080 (Ottimale)	2560x1200 (Ottimale)

Gli effetti d'illuminazione sono al livello delle produzioni recenti, anche se avremmo volentieri fatto a meno dell'ormai abusato lens flare.

La polvere e, in generale, gli effetti particellari sono curati. Peccato per le texture che spesso lasciano a desiderare.

CONTROLLER PER TUTTI

WRC ha il vantaggio di essere giocabile in maniera più che dignitosa con qualsiasi periferica, compresa la tastiera. Naturalmente, avere un joypad rende il tutto più godibile, meglio ancora un volante. In particolare, se avete un modello come il Logitech G25 con anche la leva del cambio, potrete sfruttare quest'ultima per simulare il fondamentale freno a mano.

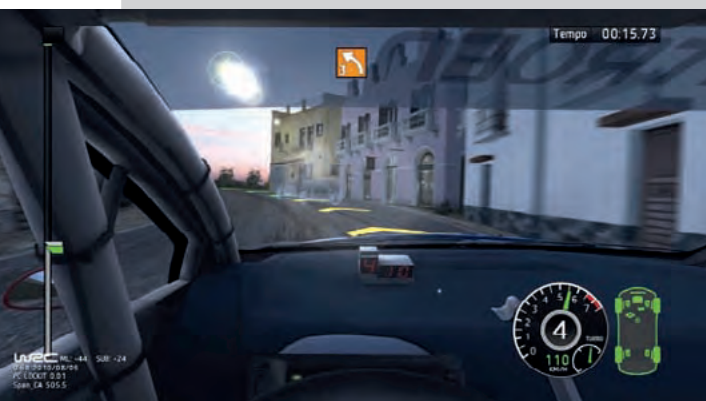
vero e proprio gioiello di giocabilità. Sono trascorsi 13 anni, Milestone è molto più grande di allora, e può permettersi di andare oltre un titolo ispirato al rally, proponendo il videogioco ufficiale del campionato WRC, quindi inserendo tutti i piloti dell'attuale stagione (da Ken Block a Raikkonen, senza dimenticare Sébastien Loeb, che da anni domina la classifica), le automobili ufficiali (comprese quelle delle serie minori, come il J-WRC) e le numerose tappe sparse per il mondo.

Dal punto di vista della quantità, questo è probabilmente il titolo di Milestone più ambizioso: se solitamente lo sviluppatore capitanato da Antonio Farina preferisce dedicarsi a poche piste, quasi sempre brevi, questa volta ha dato il meglio di sé, realizzando più di 70 differenti tappe che richiederanno dai 5 ai 7 minuti l'una per essere completate. Anche il numero di automobili è piuttosto elevato, soprattutto se si considera che sono presenti anche alcune vetture storiche, come le Lancia Delta o le Renault R5.

Tale attenzione alla quantità si ritrova anche muovendosi nel menu delle opzioni, quando si scopre che non solo si può partecipare a un'intera stagione del rally, ma anche limitarsi ad allenarsi su una o più tappe, realizzare un campionato personalizzato selezionando le tappe che si preferiscono e non manca neppure una piccola scuola guida, che consente di prendere più facilmente confidenza con le potenti vetture prima di lanciarsi in sfide maggiormente impegnative. Alle modalità single player se ne affiancano alcune multiplayer: può sembrare una contraddizione permettere il gioco online in un evento come il rally, dove si lotta soli contro il tempo, ma come vedremo più avanti, Milestone ha implementato intelligentemente tali opzioni. Concentrandoci sul single player, confermiamo le impressioni che avevano indicato lo scorso numero in sede di anteprima: il modello di guida funziona bene, ed è molto divertente. *WRC – FIA World Rally Championship* è smaccatamente arcade, quindi non aspettatevi una simulazione precisa e accurata come *Richard Burns Rally*, però risulta allo stesso tempo difficile da portare a termine, e soprattutto esaltante.

I cruscotti sono differenti per ogni auto, ma la qualità media è decisamente bassa.

RINNOVO PATENTE

Se siete completamente a digiuno di rally, vi consigliamo di affrontare la piccola scuola presente in *WRC*. Si tratta di affrontare una serie di brevi tappe rimanendo sotto i limiti di tempo indicati (che diventano più stringenti man mano che si prosegue), ma con il vantaggio di avere sempre visualizzata una riga colorata sull'asfalto indicante la traiettoria ideale e i punti in cui frenare e accelerare: ottimo per capire come affrontare in velocità anche i tornanti più insidiosi.

Il fango è una delle superfici più insidiose, addirittura peggio del ghiaccio, in alcuni tratti molto tortuosi.

ATTENZIONE AL NAVIGATORE

Ricordate sempre che questo è un gioco di rally, e i consigli del navigatore non sono inseriti solo per far scena: saper interpretare correttamente le indicazioni del copilota è fondamentale per riuscire a "tirare" al massimo. Se non vi sentite a vostro agio con le impostazioni predefinite, vi consigliamo di modificare il ritardo, per fare anticipare o posticipare di qualche attimo le frasi.

Il fatto che non sia possibile distruggere del tutto l'auto, quale che sia l'impatto, è un ottimo espediente per evitare che un piccolo errore possa compromettere l'intera tappa, ma non pensate di poter affrontare *WRC* come se fosse un *Burnout*, tagliando selvaggiamente le curve e appoggiandovi ai guard rail. Almeno inizialmente, dovrete andare cauti per capire come si comportano le vetture, e prendere l'abitudine passando dalle auto a trazione anteriore, decisamente sottosterzanti, a quelle con quattro ruote motrici, che oltre a essere molto più potenti, vi obbligheranno a cambiare il modo di affrontare le curve.

Se con una Subaru Impreza riuscirete a inserirvi nelle curve più strette togliendo gas e rischiacciandolo subito, cercando così di far derapare l'auto attorno alla corda del tornante, con più piccole auto a trazione anteriore sarà fondamentale un ingresso più pulito, visto che mancheranno i cavalli necessari a "far partire" il posteriore. L'importante sarà, in ogni caso, trovare il giusto ritmo: ascoltate con attenzione i consigli del navigatore, cercate di capire quanto potete spingere sulle varie superfici e, in breve tempo, riuscirete a inanellare senza problemi una lunga serie di curve. Basta, però, un attimo d'indecisione per andare lunghi o per girarsi di 180 gradi, perdendo tempo prezioso. Un approccio che, per molti versi, ricorda quello del buon vecchio *Screamer Rally*, che nella sua semplicità si rivelava incredibilmente divertente. La differenza sostanziale nei confronti di questo titolo va ricercata nei circuiti, ora incredibilmente stretti e ricchi di variazioni di pendenza e di campanatura, che rendono ogni singola curva un'esperienza a se stante.

"*WRC* è divertente, a tratti addirittura affascinante"

Milestone insomma ci ha azzeccato, per lo meno dal punto di vista della giocabilità. Sotto il profilo tecnico, invece, ci sono alcuni fatti da segnalare. Iniziamo dalla sezione audio, che può vantare un motore 5.1 apprezzabile, ma che non convince pienamente per quanto riguarda i rombi dei motori, poco "aggressivi" rispetto a quanto ci si aspetta da una vettura da rally. Niente di grave, in ogni caso, visto che il contorno di sgommate, effetti speciali e "colpi" vari si difende bene. Ciò che è insufficiente è la veste grafica: non pretendevamo si raggiungessero i livelli di quella delle produzioni Codemasters, che con l'eccellente Ego Engine è difficilmente avvicinabile, ma si potevano fare degli sforzi in più, soprattutto per quanto riguarda le texture. Stilisticamente, *WRC* è azzeccato, e i modelli tridimensionali, pur non particolarmente complessi, svolgono adeguatamente il proprio lavoro; lo stesso può dirsi del sistema d'illuminazione, non eccellente ma comunque valido.
Il problema è che sembra di trovarsi di fronte a un titolo per PlayStation 2, tanto sono

Dopo un urto deciso, oltre alla guidabilità, anche la visibilità sarà compromessa.

L'ORA DELLA REVISIONE

Il fatto che *WRC* sia un gioco arcade non significa che potrete guidare troppo alla leggera: l'auto si danneggia eccome, e sebbene sia impossibile distruggerla del tutto, bastano un paio di colpi ben assestati per vedere sfumare le speranze di un tempo decente. Quale che sia l'incidente, infatti, il motore funzionerà sempre, ma arrivare a fine tappa con le marce che entrano a fatica, la vettura che tende da un lato e il motore al 30% della sua potenza non sarà certo divertente.

Una volta che avrete appreso come derapare correttamente, ogni tornante sarà un vero e proprio spasso.

sgranati alcuni particolari anche importanti. L'asfalto, così come la ghiaia e il fango, lascia parecchio a desiderare, e durante i replay stonano con le livree delle auto, decisamente meglio riuscite. Lo stesso vale per i numerosi elementi di contorno, che si tratti di alberi, costruzioni a bordo pista o del cruscotto della vettura, che sembrano provenire da un titolo di 10 anni fa.

Se riuscirete a superare questo scoglio, però, scoprirete che *WRC* è molto divertente e impegnativo. A livelli di difficoltà elevati, riuscire a raggiungere le prime posizioni vi richiederà non poca fatica, obbligandovi spesso a ripetere la tappa cercando di scoprire dove sia possibile recuperare quei pochi decimi che vi separano dai migliori piloti. Una volta tanto, poi, anche in un gioco dichiaratamente arcade le modifiche all'assetto si riflettono in maniera piuttosto netta sul modo di guidare una vettura, tanto che in alcune tappe diventa quasi fondamentale apportare qualche aggiustatina per adeguare la quattroruote alla pista in questione.

Quando vi sarete stufati di correre soli soletti contro le intelligenze artificiali, poi, *WRC* vi permetterà di affrontare le sfide online. Il sistema di organizzazione delle partite, come ormai da tradizione Milestone, è basato su Gamespy e, una volta creato un account, basterà un clic per giocare in Rete. Potrete decidere di scaricare i fantasmi dei migliori giocatori e confrontarvi con loro, oppure organizzare un vero e proprio campionato con i vostri amici. Il bello è che non dovrete attendere che ciascuno abbia completato il proprio turno: si gioca tutti contemporaneamente (parliamo di 16 giocatori al massimo), anche se saranno disabilitate le collisioni fra le vetture. Così facendo, avrete sempre dei punti di riferimento per capire esattamente le distanze con gli avversari, ma non dovrete preoccuparvi di trovare lo spazio per un sorpasso (spazio che nel 90% dei casi semplicemente non esiste).

Questa volta, Milestone è stata brava: *WRC – FIA World Rally Championship* è divertente, a tratti addirittura affascinante, e sebbene il modello di guida sia volutamente "giocoso", l'approccio scelto non farà storcere il naso a chi predilige le simulazioni. Un paragone con *Richard Burns Rally*, dal punto di vista del realismo, è naturalmente improponibile, ma se cercate un titolo curato su tanti aspetti (escludendo, purtroppo, quello visivo), impegnativo ma meno frustrante della simulazione di SCI, *WRC* è da tenere in considerazione.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Richard Burns Rally, Ott 04, 8
Se cercate una simulazione verosimile e difficile del rally, RBR è l'ideale, nonostante non sia proprio recente.

Colin McRae DiRT 2, Nat 09, 9
L'arcade di rally per eccellenza, divertente e caratterizzato da una grafica straordinaria.

info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.wrcthegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

- Giocabilità notevole
- Tante tappe su cui gareggiare
- Prezzo conveniente

- Graficamente si doveva fare di più
- Rombo del motore delle vetture migliorabile
- Cruscotti poco curati

Milestone sembra tornata ai tempi di *Screamer* dal punto di vista della giocabilità, e non possiamo che essere felici della cosa. *WRC* è un buon arcade, impegnativo, ma divertente, che ha come principale limite l'utilizzo di un motore grafico non al passo con i tempi.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRACCIATI	REALISMO
5	7	8	8	9	6

Eccoci di fronte a un tipico esempio di grafica volutamente imperfetta, con immagini sgranate e pixel in evidenza.

Il gioco comincia subito con immagini forti. Lynch fatto a fettine? Cosa sarà successo?

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

I due criminali di IO Interactive ci riprovano, senza impressionarci troppo.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto nella nostra lingua. Una nota di merito per il doppiaggio, sempre ispirato e degno di una produzione cinematografica.

È una notte umida e piovosa a Shanghai. Lynch, criminale psicopatico, sembra aver finalmente trovato in Cina la sua terra d'elezione.

Come spesso accade, però, il disastro inaspettato è dietro l'angolo. Per il barbuto Lynch, impegnato in lavoretti di basso profilo per conto di un boss locale, la svolta si materializza con l'arrivo di Kane, ex compagno di malavita, giunto in Cina per concludere velocemente un affare a base di armi rubate. L'accidentale uccisione della figlia di un potente mafioso scatenerà contro il poco raccomandabile duo una tempesta di piombo e violenza. Che le danze abbiano inizio.

Sono passati quasi tre anni da *Dead Men*, prima, non memorabile impresa videoludica di Kane e Lynch, sempre a firma IO Interactive. Un progetto ambizioso che strizzava l'occhio ai film di Quentin Tarantino e John Woo, che tuttavia non riuscì a centrare l'obiettivo a causa di un'Intelligenza Artificiale insufficiente e di meccaniche sparatutto poco fluide e imprecise. La software house danese, memore delle numerose critiche ricevute, si è avvicinata all'immancabile sequel con l'accortezza di chi sa imparare dai propri errori. Questa, almeno, era la nostra speranza, in parte disattesa.

Possibile che i due malviventi, dall'indubbio carisma, abbiano ancora una volta deluso? Bastano pochi minuti in singolo per rendersi conto che i vecchi vizi sono ancora tutti lì, evidenti come uno spruzzo di sangue su una parete bianca. Ora, nei panni di Lynch (Kane, controllato dal giocatore nel primo episodio, sarà disponibile solo nell'ultima parte del single player), verremo catapultati in una girandola di sparatorie senza soluzione di continuità, con nemici che spunteranno da ogni angolo. Se questo schema può funzionare per qualche minuto, imbastire un intero gioco su una simile struttura è una scelta discutibile.

La monotonia di *Kane & Lynch 2: Dog Days* è un problema non ignorabile, neppure mitigato dall'estrema brevità della campagna single player (in meno di otto ore vedremo scorrere i titoli di coda). Non c'è mai una variante concreta

> **"Il multiplayer è assai robusto e originale"**

al correre e sparare, se escludiamo una breve fase a bordo di un elicottero. La linearità dei livelli, di fatto lunghi corridoi senza possibilità di scelta, non è nulla in confronto all'Intelligenza Artificiale, purtroppo ancora sugli standard del primo episodio. Ci è capitato spesso di osservare i nemici voltarci le spalle e ignorarci, pur a distanza ravvicinata, e sparare quasi a caso, seguendo logiche per noi incomprensibili. E che dire di Kane, sempre al nostro fianco, ma ridotto al ruolo di inutile soprammobile al traino, ininfluente negli scontri a fuoco e persino d'impaccio per i nostri movimenti in spazi stretti?

La possibilità di interagire con il compagno, a ben vedere, non avrebbe affatto guastato e avrebbe anzi dato al rapporto tra i due un maggior grado di plausibilità. E la tanto decantata trama? Meglio non scomodare i mostri sacri del cinema d'azione sporco e cattivo per definire un plot privo di mordente, semplice pretesto per una valanga di proiettili e dialoghi scurrili.

CRIMINALI ARCADE

Tra le modalità di gioco, la più inusuale è la cosiddetta Modalità Arcade, nella quale ci troveremo impegnati offline in partite in tutto e per tutto simili a quelle proposte in multiplayer. Sotto, quindi, con i compagni (qui impersonati da bot) per conquistare quei maledetti 4 milioni di dollari!

PIXEL CHE PASSIONE

La veste grafica del gioco, sporca e volutamente imperfetta, ricorda da vicino i filmati amatoriali che popolano sempre più di frequente la Rete. Un accorgimento ci ha però colpito più di altri: in alcune scene di nudo, le parti intime dei personaggi vengono coperte da una serie di pixel, quasi a ricordare certe produzioni hard del Sol Levante, che si autocensurano per motivi legali. Talvolta, anche le scene più cruente sono pixellate, in particolar modo quando un nemico viene ucciso con un colpo alla testa. Così facendo, IO Interactive ha potuto indulgere maggiormente nel realismo senza dover scendere a compromessi troppo vincolanti.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Le nuove imprese dei due killer Kane & Lynch viaggiano che è un piacere anche su computer non proprio recentissimi. *Kane & Lynch 2: Dog Days* gira persino su una CPU a singolo core, ma in quel caso è necessario scendere a qualche compromesso con il dettaglio. Se, invece, possedete un dual core e una scheda video dalla GeForce 8800 GT in avanti, potrete giocarlo senza problemi attivando l'AntiAliasing. Solamente volendo arrivare a risoluzioni molto elevate, come il Full HD, diventa necessaria una scheda 3D più recente, ma non necessariamente l'ultima GPU sul mercato.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	1920x1080	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	1920x1080	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	1920x1080	1920x1080

Le coperture appaiono spesso macchinose e imprecise.

L'unica variazione sul tema sarà questa adrenalinica corsa in elicottero.

Le affollate vie di Shanghai sono state ricreate con estrema attenzione per il realismo.

Negli stretti vicoli della metropoli cinese si svilupperà gran parte della storia.

AMANTI DEL CRIMINE

Di stanza a Copenaghen, Danimarca, gli studi di IO Interactive hanno partorito alcuni tra i più celebri giochi d'azione degli ultimi anni. Oltre ai due *Kane & Lynch*, i ragazzi danesi hanno dato vita alla serie *Hitman*, dedicata alle vicende di un killer geneticamente modificato, il calvo 47. I giochi hanno avuto un successo tale, da spingere Hollywood a trasporre sul grande schermo le imprese del sicario, impersonato da Timothy Olyphant.

LA MODA DELLE COPERTURE

Nella stragrande maggioranza degli sparatutto contemporanei, le fasi di copertura hanno assunto un ruolo di primaria importanza. Non fa eccezione *Dog Days*, che vede nella possibilità di trovare ripari di fortuna durante le sparatorie una costante. Se, da un lato, appare azzeccata la presenza di coperture gradualmente "distruttibili", dall'altro i movimenti in entrata e uscita dalle fasi di riparo appaiono molto lenti e macchinosi, specialmente quando si tratterà di scavalcare la barriera e proseguire.

I problemi riscontrati nel capitolo precedente alla voce sparatorie tornano prepotentemente alla ribalta. Colpa di un sistema di puntamento molto approssimativo e di una macchinosa gestione delle fasi di copertura.
I movimenti per uscire dai ripari sono lenti e legnosi oltre ogni dire, e a livelli di difficoltà elevati una minima incertezza si tradurrà in morte quasi certa. Non sarà infrequente, poi, osservare in questi frangenti il corpo di Lynch "impallare" il mirino, con tutte le arrabbiature annesse e connesse.

Stando così le cose, non potremmo che bocciare con merito *Dog Days*, altro buco nell'acqua per i pur bravi ragazzi di IO Interactive (non si crea un *Hitman* dal nulla...). A salvare parzialmente i due malviventi, per loro fortuna, ci si mettono un multiplayer assai robusto e originale e un comparto tecnico pregevole. Procediamo con ordine.

Per chi volesse affrontare le peripezie di Kane e Lynch in compagnia, c'è solo l'imbarazzo della scelta. Le modalità principali, accessibili sia su Internet, sia in rete locale, sono tre: Fragile Alleanza,

ARMI A PROFUSIONE

Dog Days propone una discreta varietà di armi da fuoco, dalle semplici pistole ai fucili d'assalto. Lynch potrà però portare con sé un massimo di due armi. Starà quindi al giocatore scegliere con cura i ferri del mestiere più efficaci. Occhio ai proiettili: non sarà infrequente rimanere senza munizioni. In questi momenti, l'interfaccia ci verrà in soccorso evidenziando le armi abbandonate nelle vicinanze dai nemici uccisi.

■ Se presi di spalle, i nemici potranno farci da scudo umano nelle fasi più complesse.

■ Il comportamento dei nemici risente di una I.A. molto sfilacciata.

VIOLENZA VERBALE

La violenza in *Dog Days* non si limita alle azioni che i due protagonisti si troveranno a compiere. Anche il sonoro non è da meno, con dialoghi infarciti di parolacce e volgarità assortite. Lynch, in particolare, sembra prediligere il turpiloquio in qualsiasi circostanza. Facile comprendere il rating imposto al gioco, fissato a 18 anni.

■ Lynch mancino? Solo quando si tratta di mangiare con le bacchette!

CON LA CINEPRESA IN MANO

Le inquadrature volutamente traballanti del gioco vogliono ricreare l'effetto steadicam, ben noto ai lettori più attenti alle tecniche cinematografiche. La steadicam è un accorgimento che consente all'operatore di filmare muovendosi liberamente. Ciò permette di girare scene in corsa, che trasmettono allo spettatore la sensazione di essere coinvolto in prima persona nella frenesia del frangente. In *Dog Days* la tecnica è particolarmente evidente proprio nelle fasi di scatto, quando l'inquadratura sembra inseguire a stento il nostro personaggio.

IN ALTERNATIVA...

Kane & Lynch: Dead Men, Gen 08, **6½**
Il gioco che segna il debutto del violento duo nel mondo dei videogiochi. Grandi attese, ma un risultato appena accettabile.

Hitman: Blood Money, Lug 06, **8**
Sempre da IO Interactive, l'ultima impresa del celebre killer 47. Se apprezzate le storie di crimine da un'altra prospettiva.

Agente Infiltrato e Poliziotti & Rapinatori. Se l'ultima altro non è che una rilettura del classico deathmatch a squadre, è nelle prime due modalità che si estrinseca al meglio la fantasia del team danese.

Fragile Alleanza pone l'accento su un gruppo di giocatori impegnati a rubare 4 milioni di dollari e a fuggire entro un tempo limite di 4 minuti. Come il nome stesso lascia intendere, l'alleanza tra i quattro potrà essere infranta in qualsiasi momento. Il traditore potrà portarsi via tutto il bottino, ma avrà vita dura contro gli ex compagni e i poliziotti. Variante a questo schema è Agente Infiltrato, modalità in cui uno dei componenti del team vestirà i panni di uno sbirro sotto copertura che, a un certo punto, dovrà far fuori i soci e salvare la pellaccia. A queste opzioni aggiungiamo anche la possibilità di giocare tutta la modalità principale in cooperativa con un amico (uno nei panni di Kane, l'altro in quelli di Lynch) e il quadro generale diventa ancor più succulento.

Si scriveva della grafica, elemento che contraddistingue pesantemente l'esperienza di gioco di *Dog Days*. Il risultato si avvicina molto agli effetti osservabili in filmati amatoriali, con inquadrature volutamente "ballerine", colori saturi e imperfezioni assortite, dalle strisce di luce ai pixel che sgranano le immagini nelle fasi più convulse. Tutto ciò esalta ancor di più una Shanghai splendidamente buia e pericolosa e i modelli 3D dei personaggi, assai realistici, seppur talvolta troppo "lucidi". L'accompagnamento sonoro, minimale, ma non per questo meno incisivo, dà ancor più vita a un mondo brulicante e in continuo fermento, tra vicoli sporchi e abbacinanti luci al neon, tra poveri edifici e altissimi grattacieli lanciati verso il futuro. Una nota di merito, poi, per il doppiaggio italiano, sempre di ottima qualità, a partire dalla voce di Lynch, arrabbiata e volgare al punto giusto.

A conti fatti, *Dog Days* non rappresenta quel salto di qualità netto che i giocatori si aspettavano dalla seconda avventura del dinamico duo. Vecchi vizi e nuove, circoscritte, virtù fanno dell'ultima fatica di IO Interactive un prodotto godibile, ma nulla più. Troppo poco per uno dei titoli più attesi della stagione, cui solo l'online potrà dare un po' di linfa.

Dario Ronzoni

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **IO Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/41303** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.kaneandlynch.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 7 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Grafica "sporca" e d'impatto
- Ottimo supporto multiplayer
- Personaggi ben caratterizzati

- Struttura single player monotona
- I.A. dei nemici a tratti imbarazzante
- Coperture macchinose e imprecise

Ci si aspettava tanto dal secondo *Kane & Lynch*, alla luce delle delusioni di *Dead Men*. Lungi dal risolvere le magagne del primo episodio, *Dog Days* si dimostra debole su più fronti, con l'eccezione di un multiplayer degno di questo nome e di una grafica di grande impatto.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	8	7	5	7	6

Fenton è un ottimo pilota. Presto avrà bisogno del suo fedele Ford Trimotor.

Queste atmosfere non possono che ricordare la Mêlée Island di *Monkey Island*!

In questo frangente la collaborazione con Kim sarà fondamentale.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

LOST HORIZON

Avventura punta e clicca alla Indiana Jones. Formula perfetta?

ENIGMI A QUATTRO MANI

La bella Kim non è solo la classica ragazza sexy che ha un rapporto tormentato col protagonista. In *Lost Horizon* la pupa ci tornerà spesso utile per risolvere, insieme a Paddock, alcuni importanti enigmi, specie quando al buon Fenton serviranno oggetti non direttamente raggiungibili. Nella parte alta dello schermo, un'inequivocabile icona ci consentirà, con un semplice clic, di passare da un personaggio all'altro. Una soluzione convincente, abbastanza inusuale anche per gli avventurieri più navigati.

UN'avventura grafica, scontato a dirsi, deve coinvolgere, mostrare situazioni ricche d'imprevisti, rischi, colpi di scena e, possibilmente, ambientazioni esotiche e fortemente evocative.

In questi termini, *Lost Horizon*, ultima fatica dei tedeschi Animation Arts, coglie in pieno il proprio obiettivo, conducendo per mano il giocatore in una storia che pare scritta dai Lucas e Spielberg dei bei tempi. In effetti, questa classica avventura grafica punta e clicca sembra un episodio apocrifo della saga di Indiana Jones, col suo corredo di misteri, belle donne, fughe rocambolesche e, naturalmente, nazisti a caccia di tesori.

Siamo a Hong Kong, negli Anni '30. Fenton Paddock è un ex militare inglese, ora contrabbandiere di basso profilo. Un bel giorno, il nostro protagonista viene chiamato dall'ambasciatore britannico che, memore dei suoi trascorsi al servizio della Corona, gli affida il compito di ritrovare il figlio, compagno d'armi di Paddock, disperso in Tibet durante una spedizione top secret. Comincia qui un lungo viaggio che condurrà l'eroe al cospetto di forze a lui assolutamente sconosciute, talmente potenti da essere bramate anche dai perfidi emissari della Germania nazista.

> "I tentativi fatti a caso condurranno quasi sempre alla soluzione dell'enigma"

Una trama non troppo originale, ma ben sviluppata, che fa da cornice a una struttura di gioco che purtroppo non convince. Già i primi puzzle svelano la filosofia di fondo di *Lost Horizon*, tutta imbastita sul combinare tra loro i vari oggetti reperibili negli scenari.

Un'azione alla lunga poco stimolante, considerando che i tentativi fatti a caso condurranno quasi sempre alla soluzione dell'enigma. Uno schema troppo lineare per chi è cresciuto a pane e avventure, forse un po' più digeribile per i neofiti del genere. Peccato che a lungo andare stanchi, indipendentemente dall'esperienza personale.

L'unica nota interessante è data dalla possibilità di controllare anche la bella Kim, vecchia fiamma di Paddock e suo braccio destro in *Lost Horizon*, accorgimento che apre la strada a sfiziosi puzzle risolvibili "in tandem".

Anche graficamente il gioco appare appena discreto, con fondali 2D prerenderizzati di indubbio gusto, ma un po' superati per gli standard attuali. *Lost Horizon* è dunque l'ennesima avventura grafica di cui non si può parlar male, ma che non fa certo strabuzzare gli occhi. Un veloce antipasto in vista di qualcosa di più gustoso.

Dario Ronzoni

IN ITALIANO

Lost Horizon è tradotto in italiano per quanto riguarda menu e sottotitoli. Le voci dei protagonisti, di buona qualità, sono invece in inglese.

IN ALTERNATIVA...

Secret Files: Il Mistero di Tunguska, Nov 06, 6
Dagli stessi autori di Lost Horizon, un'avventura che punta tutto sul celebre mistero siberiano.

Secret Files 2: Puritas Cordis, Giu 09, 7
Altro lavoro di Animation Arts. Se apprezzate la formula, può fare al caso vostro.

info ■ Casa Deep Silver ■ Sviluppatore Animation Arts ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 02/934669 ■ Prezzo€ 39,90 ■ Età Consigliata 16 ■ Internet http://lost-horizon.deepsilver.com/it/portal

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, Scheda 3D 128 MB, 1 GB RAM, 4,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, Scheda 3D 256 MB, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Storia non originale, ma intrigante
- Belle ambientazioni
- Possibilità di risolvere gli enigmi con la partner

- Un po' troppo semplice per i più esperti
- Enigmi dallo schema ripetitivo
- Grafica superata

***Lost Horizon* è un'avventura discreta, che non riesce a convincere fino in fondo a causa di una struttura degli enigmi piuttosto banale. Se però amate le atmosfere alla Indiana Jones, qualche oretta potete anche dedicargliela.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	7	7	6	6

■ Quando una nuova unità entra in gioco, veniamo informati delle sue potenzialità con una breve scheda.

■ Le nostre unità sono in blu. Il verde identifica forze alleate gestite dall'Intelligenza Artificiale.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

R.U.S.E.

Inganni e stratagemmi nella Seconda Guerra Mondiale di Ubisoft.

IN ITALIANO

***R.U.S.E.* è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano (da Steam si può avere accesso anche ad altre lingue: inglese, francese, tedesco, spagnolo, russo, polacco e ceco). L'adattamento e le voci sono molto buone – al livello, per intenderci, di *Assassin's Creed II* e altre ottime produzioni recenti. Si può perdonare qua e là qualche sbavatura, come gli Alleati che sono "atterrati" in Sicilia, invece che "sbarcati".**

GIOCO strategico in tempo reale ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale (e, in certi scenari, in alcune situazioni ipotetiche che avrebbero potuto verificarsi in quel periodo), *R.U.S.E.* segna il tentativo di Ubisoft di allargare ancora di più il pubblico potenziale per un genere che, pur essendo tra quelli di punta per PC, ha da sempre trovato difficoltà a espandersi su altre piattaforme.

Il risultato, malgrado alcune idee interessanti, non si differenzia comunque molto da titoli già apprezzati in passato. La struttura di gioco di *R.U.S.E.* segue il tradizionale schema degli RTS: su ogni mappa (molte sono vastissime e assai dettagliate, grazie al nuovo motore grafico IRISZOOM) sono disponibili "depositi di risorse" che, una volta occupati, generano denaro costantemente per il nostro Quartier Generale. Con questi soldi possiamo acquistare nuovi edifici, i quali, a loro volta, consentono di reclutare unità di vario tipo. L'ordine di battaglia include tutti i principali tipi di mezzi che combatterono nella guerra: fanteria, carri, artiglieria, aerei, pezzi anticarro, unità da ricognizione e altri. Per ogni tipo ci sono più modelli e, per esempio, i tedeschi potranno schierare carri medi Panzer IV, i temibili e famosi Tigre e altri tipi di tank.

In *R.U.S.E.* il tradizionale rapporto "carta-forbice- sasso" tra le unità è portato all'estremo. La fanteria è forte contro altra fanteria e bersagli poco corazzati (come i cannoni anticarro), ma pressoché inutile contro i carri armati. Questi possono avanzare pressoché impuniti contro quasi tutto, e alla pari contro altri tank, ma un pezzo anticarro – con la sua maggiore gittata – significa la morte prima che il blindato arrivi a distanza di tiro con le proprie armi. Lo stesso vale, nei cieli, per caccia e bombardieri.

A dare profondità al tutto, come visto, esistono vari modelli di mezzi, come carri leggeri, medi e pesanti, ognuno con caratteristiche proprie di potenza di fuoco, protezione e mobilità. In linea generale, però, il primo "trucco" necessario per vincere è assicurarsi di avere sempre l'unità giusta in posizione in base al nemico che dobbiamo affrontare. Ciò, in alcuni scenari (specialmente quelli

"Il sistema degli inganni aggiunge profondità alle strategie di gioco"

in cui dobbiamo tenere un punto della mappa), conduce a fantastici "giochi delle tre carte", in cui continuiamo a rimescolare il nostro schieramento in modo da rispondere fluidamente alla sempre diversa composizione delle ondate di nemici.

Fin qui, *R.U.S.E* non si distingue molto da molti altri RTS a sfondo bellico visti in passato. A fare la differenza ci sono due elementi: la peculiare interfaccia utente e il sistema degli "inganni" suggerito dal titolo del gioco – "*R.U.S.E.*" è un acronimo, ma in inglese significa anche, per l'appunto, "inganno". Per quanto riguarda l'interfaccia, il gioco consente di ruotare a piacimento con il mouse il campo di battaglia e, soprattutto, di variare il livello di zoom passando da uno sguardo estremamente ravvicinato delle nostre truppe a una vista "a volo d'aquila". Il primo è utile solo ai fini dello spettacolo, ma la seconda consente di abbracciare la situazione con un singolo sguardo, e di inviare comandi molto rapidamente. Quella che sul campo è una formazione di carri, infatti, vista dall'alto diventa una "pila di gettoni" (uno per unità). Possiamo dunque selezionarla e, con un clic, dirle dove andare. Quando una o più unità vengono scelte, il cursore si trasforma nel "fantasma" della più importante tra loro. Posizionandolo sulla mappa senza cliccare, vedremo delinearsi l'area coperta dalle armi del gruppo in una data posizione. Tale informazione è fondamentale per decidere il punto migliore dove attestarsi. In linea generale, ostacoli come villaggi, boschi, colline e altri elementi del paesaggio bloccano la "linea di vista", e impediscono alla maggior parte delle unità di entrarci (stranamente, neppure la fanteria può

ACHIEVEMENT

***R.U.S.E.* permette di sbloccare 50 Achievement di Steam, che includono l'impiego di "inganni" particolari, il conseguimento di obiettivi speciali e, in multiplayer, risultati come il completamento di tutte le missioni cooperative.**

GUERRE VERE E FINTE

R.U.S.E presenta innanzitutto una campagna lineare composta da missioni collegate che, a tutti gli effetti, funge da tutorial. Questa segue le vicende di un generale americano dai primi scontri con i tedeschi in Tunisia, nel 1943, alla caduta della Germania nel 1945 (senza, vale la pena dirlo, risultare realmente interessante). Inoltre, è possibile giocare a un buon numero di scenari singoli che ipotizzano anche "eventi alternativi" per i cruciali Anni '40, come un'Italia schierata a fianco degli Alleati o Rommel che, dopo la caduta del Reich, continua a combattere in Nord Africa. Infine, sono presenti diverse modalità "skirmish", sia in single, sia in multiplayer (che, di fatto, rappresentano il "piatto forte" del gioco). *R.U.S.E.* fornisce le unità e gli ordini di battaglia per Stati Uniti, Inghilterra, Francia, Russia, Germania e Italia.

Durante gli scenari, possiamo ricevere nuovi obiettivi, alcuni facoltativi, altri obbligatori.

INGANNI IN PUNTA DI DITA

GMC è una rivista per PC, ed è per la nostra piattaforma di gioco che abbiamo recensito *R.U.S.E.* Le peculiarità del titolo, e in particolare dell'interfaccia, rendono però evidente che Ubisoft sta pensando a una linea di RTS che possa essere giocata in modo funzionale su piattaforme diverse. Versioni per Xbox360 e PlayStation 3 sono già state annunciate, ma è interessante notare come il peculiare sistema di inviare gli ordini si presti particolarmente bene all'uso di un touchpad. *R.U.S.E.* supporta già le funzionalità "multi-touch" di Windows 7. Non ci stupiremmo, dunque, di una naturale evoluzione di questa famiglia di strategici verso smartphone, iPad e altri dispositivi simili.

Alcune unità possono nascondersi nei boschi, e richiedono ricognitori speciali per essere scoperte.

La principale fonte di risorse viene dai "depositi": convogli di camion trasportano da qui l'oro al quartier generale.

NIENTE UBIPROTEZIONE

R.U.S.E., contrariamente a quanto annunciato, non utilizza il sistema di protezione impiegato da Ubisoft per titoli come ***Assassin's Creed II*** o ***The Settlers VII***. Tale sistema, lo ricordiamo, richiedeva un collegamento a Internet costante anche per le partite single player, con queste ultime che si interrompevano ogni volta che, sia pure accidentalmente, cadeva la linea. Una protezione comunque c'è: per giocare a ***R.U.S.E*** è necessario collegarsi a Internet e attivare il gioco su Steam.

attestarsi nelle case). Ci sono, però, sia unità capaci di "movimento speciale" in tali aree, sia "ricognitori" in grado di avvistarle; tutto ciò crea naturalmente molte opportunità di creare imboscate e contro-imboscate.

Gli "inganni", invece, sono "carte virtuali" che possono essere giocate per dar vita a effetti particolari sul campo di battaglia. Questi includono, tra gli altri, spie (che rivelano la natura delle unità nemiche in una certa area), intercettazioni radio (che mostrano i movimenti avversari con grandi frecce colorate), finti attacchi (che mostrano sulla mappa unità inesistenti) e uno dei nostri preferiti: informazioni sbagliate, che camuffano le unità "pesanti" da "leggere" e viceversa ("All'attacco, sono solo fantaccini! Ehm... no, sembra siano carri Tigre... BOOM!").

Sono, insieme alle mappe vastissime, idee che senza dubbio vivacizzano il gioco e che, a nostro avviso, danno il meglio nella modalità multiplayer (della quale ci riserviamo di trattare più diffusamente in un prossimo numero). Ma tali idee celano il fatto che *R.U.S.E.* è, nelle sue linee essenziali, uno strategico in tempo reale assai convenzionale, per di più poco aiutato da un'Intelligenza Artificiale che pare agire decentemente solo quando, in alcuni scenari, segue istruzioni pre-programmate (è però interessante notare come essa sia in grado di ritirare dal fronte unità alleate e nemiche danneggiate senza sacrificarle inutilmente, riducendo così ulteriormente la microgestione). È probabile che alcune peculiarità dell'interfaccia siano state pensate per rendere tale genere più accessibile anche su piattaforme per le quali normalmente è poco adatto (come le console); ma su PC *R.U.S.E.* fatica a collocarsi al di sopra della media.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Giu 05, 9
Per molti versi, lo strategico in tempo reale dedicato alla Seconda Guerra Mondiale, gratificato oggi da due espansioni.

Panzers II, Nat 05, 8
Da FX Interactive, un RTS ambientato in Nord Africa, Italia e Balcani; la qualità e il prezzo contenuto lo rendono adatto ai principianti.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Eugen Systems** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99; € 44,99 download digitale da Steam** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://ruse.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6 GB HD, Internet (per l'attivazione)**
- Sistema Consigliato **CPU 3,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet**

- Mappe vaste e molto curate
- Interessante sistema di "inganni"
- Microgestione assai ridotta

- Giocabilità poco innovativa
- I.A. mediocre
- Trama della campagna poco interessante

Un titolo che, dietro vaste mappe e alcune idee interessanti, cela una giocabilità assai convenzionale. La modalità in single player è soddisfacente, ma il vero potenziale restano le partite in multiplayer.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
8	7	7	8	6	6

I Channeler, potenti maghi, sono i veri protagonisti dell'universo di *Elemental*.

GENERE: STRATEGIA/GDR

ELEMENTAL WAR OF MAGIC

"La speranza è il primo passo sulla strada della delusione".

C'È un momento, nell'infanzia di ognuno, in cui bisogna confrontarsi con il mondo in tutta la sua crudezza: è il momento in cui si apprende, al di là di ogni ragionevole dubbio, che Babbo Natale non esiste.

Chi vi scrive, da sempre bambino dentro, l'ha scoperto poco tempo fa, al momento di installare *Elemental: War of Magic* sul proprio PC. A volte non basta essere buoni e aspettare pazientemente: il successore spirituale di *Master of Magic*, tanto invocato nelle nostre letterine natalizie, rimane ancora un sogno distante.

E sì che i motivi per sperare in bene c'erano tutti: il nome Stardock, forte dell'esperienza acquisita con la saga di *Galactic Civilizations*, appariva di per sé garanzia di qualità, e le aspettative che la casa americana aveva lasciato crescere attorno a Elemental erano certamente importanti. Uno strategico fantasy onnicomprensivo, dotato di una profondità inusitata, capace di conservare intatto il "tocco magico" della vecchia scuola e coniugarlo con le nuove possibilità dello sviluppo videoludico: un titolo, insomma, strutturato in ossequio ai desideri degli appassionati "duri e puri", piuttosto che intorno a logiche di mercato sempre più tendenti alla semplificazione.

Per tutta risposta, *Elemental* risultava essere, al momento dell'uscita, pressoché ingiocabile: ritorni al desktop e bug di ogni genere rendevano l'esecuzione stabile del titolo un'impresa epica. A distanza di qualche giorno e dopo un paio di tempestive patch, Stardock sembra aver puntellato la propria traballante opera, non ancora solidissima, ma quantomeno agibile. Le prestazioni rimangono, a onor del vero, scadenti anche su PC di buon livello – magagna imperdonabile, per un motore grafico di così poche pretese – e l'occasionale crash fa capolino. Ben più gravi i difetti di struttura, che tradiscono falle in una visione d'insieme forse troppo ambiziosa, e certo poco coerente.

Il bilanciamento fra i diversi incantesimi è uno degli aspetti che, in *Elemental*, necessitano di una revisione.

IN INGLESE

***Elemental* è disponibile, attualmente, solo in lingua inglese. L'acquisto è possibile direttamente sul sito ufficiale (www.elementalgame.com) in versione scatolata oppure tramite download. Ricordiamo, inoltre, che la connessione al sistema Impulse di Stardock è necessaria per avviare il gioco e scaricare eventuali patch.**

MAGHI PER CASO

Con una certa sorpresa, per un gioco sottotitolato *War of Magic*, la magia pare essere una scelta debole in *Elemental*: gli incantesimi tendono a fallire il bersaglio frequentemente, e di rado provocano danni adeguati. L'eccezione è rappresentata dai sortilegi di evocazione: a fronte di un leggero investimento temporale nella ricerca magica, è possibile, per esempio, convocare un demone in grado, con un solo attacco, di spazzare via interi eserciti di basso livello. Solo uno dei numerosi squilibri presenti nella struttura di *Elemental*.

BARBIE CREA LA MODA, FANTASY EDITION

La parole d'ordine di *Elemental* sembra essere "personalizzazione", e non fa eccezione la possibilità di creare il proprio avatar, l'eroe o tiranno che impersoneremo nel corso della partita, sia dal punto di vista estetico, sia da quello della funzionalità. Oltre a intervenire sulle statistiche e sulla conoscenza delle varie scuole di magia, è consentito scegliere una professione di partenza, nonché abilità e debolezze specifiche ed equipaggiamento iniziale, il tutto grazie a un sistema a punti. Peccato, però, che le conseguenze esatte di alcune scelte rimangano oscure, al punto che è difficile capire se i relativi bonus e penalità funzionino davvero oppure no.

"Elemental è un parto prematuro"

Le premesse di *Elemental* affondano nel più classico fantasy: in un mondo devastato da un cataclisma, i pochi individui capaci di utilizzare la magia, definiti Channeler, fondano imperi e si affrontano per affermare la propria supremazia. Su queste basi, Stardock ha imbastito una struttura a turni, a metà strada fra la strategia e il gioco di ruolo: se, da una parte, si edificano città e si gestiscono risorse alla maniera di *Civilization*, reclutando nel contempo eserciti atti a difenderle, dall'altra si conducono il proprio Channeler, gli eventuali campioni reclutati e le truppe di supporto all'esplorazione e alla conquista di una mappa strategica punteggiata di mostri erranti e quest più o meno generiche – la liberazione di un villaggio infestato da demoni, il ritrovamento di un artefatto, e così via.

Un secondo livello di gioco emerge quando due forze contrapposte entrano in contatto: l'inevitabile scontro viene simulato

■ Le città rappresentano il fulcro di ogni impero, e vanno difese dalle incursioni nemiche come dai mostri erranti.

LA SAPIENZA DEGLI ANTICHI

Nel corso di una partita a *Elemental* ci troveremo a riscoprire, scalando il consueto albero delle tecnologie, la sapienza perduta prima del cataclisma. Cinque sono le aree d'interesse, rispettivamente centrate su sviluppo economico, potenza militare, magia, avventura ed esplorazione e, infine, diplomazia. Ciascun livello di ricerca ci permetterà di scegliere fra due o più alternative: un sistema che conserva una certa misura di indeterminatezza ma sembra, generalmente, funzionare bene.

grazie a una mappa tattica suddivisa in caselle quadrate, nei confini della quale le unità muovono e attaccano a turno, sulla base delle proprie statistiche e punti-azione: un sistema, in sostanza, non molto dissimile da quello visto in *Heroes of Might and Magic*.

A far spiccare *Elemental*, almeno sulla carta, è l'introduzione di elementi strategicamente molto profondi: un albero tecnologico da scalare per garantire lo sviluppo del proprio regno, meccanismi diplomatici mutuati da *Galactic Civilizations* e, in genere, ampie possibilità di personalizzazione. Non solo è possibile definire a piacimento le caratteristiche del mondo di gioco, quanto a dimensioni, numero di nemici e condizioni di vittoria – trionfo militare, supremazia magica e così via – ma anche creare ex-novo il proprio personaggio, e persino equipaggiare le proprie truppe alla bisogna con armi e armature di ogni genere.

Fin qui, la teoria: in pratica, però, Elemental funziona in modo estremamente frammentario e sembra far di tutto per disorientare il giocatore. A colpire è, in maniera particolare, l'assenza del tutorial, sostituito in parte dalla breve e non troppo interessante modalità campagna, che però non riesce a coprire adeguatamente tutti gli aspetti di un gioco tanto complesso. Comprendere appieno le modalità di ricerca, per esempio, è in larga parte un fatto di prove ed errori, e alcune opzioni – tra cui quella, indispensabile, di demolire le città conquistate – tendono a rimanere nascoste tra le fronde dell'albero tecnologico.

■ La storia che fa da sfondo a *Elemental* non si discosta troppo dagli stereotipi del fantasy.

■ Le battaglie tattiche non brillano né per fluidità, né per qualità grafica.

Un ulteriore ostacolo è rappresentato dall'interfaccia, contorta nel presentare le informazioni importanti e poco intuitiva. L'Intelligenza Artificiale, fiore all'occhiello delle precedenti produzioni Stardock, sembra essere stata sottoposta a lobotomia, ed è incapace, solitamente, di offrire una sfida valida nonostante la presenza di numerosi livelli di difficoltà – anche e soprattutto a causa di alcuni evidenti problemi di bilanciamento, che il giocatore accorto può sfruttare a proprio vantaggio.

Dal punto di vista tecnico, il Cel-Shading di *Elemental* non sorprende di certo e, pur vantando una certa originalità di stile, appare generalmente grossolano nel disegno delle unità, mentre il mondo di gioco risulta piuttosto spoglio e restituisce una spiacevole sensazione di fittizio. Più gradevole è la modalità bidimensionale, che propone una mappa disegnata alla maniera delle antiche pergamene, minimalista, ma funzionale.

Alla fine della fiera, appare chiaro che *Elemental* è un parto prematuro: i contenuti ci sono, e sono concettualmente apprezzabili, ma l'evidente mancanza di rifiniture, i tutt'ora persistenti problemi tecnici e la confusione che sembra aleggiare su molte meccaniche garantiscono, nella migliore delle ipotesi, un'egual misura di frustrazione e divertimento. È ragionevole credere che Stardock continuerà a lavorare sulla propria creatura fino a svelarne tutto il potenziale, ma, allo stato attuale, *Elemental* è una delusione. Non si tratta del nuovo *Master of Magic*, tutt'al più di una corposa ipotesi di lavoro.

Claudio Chianese GIOCHI COMPUTER

REGNI E IMPERI

Il mondo di *Elemental* è oggetto del contendere fra due fazioni: quella degli uomini e quella dei cosiddetti Caduti, esseri oscuri votati alla magia della morte. Ciascuna compagine consta di un certo numero di razze (dieci in tutto), e offre percorsi di ricerca, edifici e stili di gioco leggermente diversi. Alla prova dei fatti, le differenze non sono poi così radicali da garantire un considerevole surplus di longevità, ma quantomeno non c'è traccia di elfi ecologisti e nani alcolizzati.

SOLDATI SU MISURA

Così come *Galactic Civilizations II* permetteva di personalizzare le proprie navi spaziali, *Elemental* offre la possibilità di equipaggiare i propri soldati con i diversi tipi di armi e corazze che la ricerca metterà, di volta in volta, a disposizione. Per quanto interessante, questa caratteristica non si traduce in reale profondità tattica: le differenze tra una spada e una lancia si limitano a fattori statistici, e non è davvero possibile assegnare alle varie unità ruoli peculiari. Accanto alle truppe umane, la consueta selezione di orchi, demoni e mostriciattoli assortiti, anch'essi occasionalmente reclutabili, aggiunge varietà al campo di battaglia.

IN ALTERNATIVA...

King's Bounty: Armored Princess, Gen 10, 8
L'ultima incarnazione della saga di *King's Bounty* appare più leggera di *Elemental* sul piano strategico, ma è anche molto più accessibile e funzionale.

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor, Lug 08, 9
La serie strategica spaziale di Stardock condivide molti dei tratti distintivi di *Elemental*, senza soffrire delle medesime pecche di realizzazione.

info ■ Casa **Stardock** ■ Sviluppatore **Stardock** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.elementalgame.com** ■ Prezzo **€ 39,40** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.elementalgame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D Radeon X1600 o equivalente NVIDIA, 3 GB HD, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, fino a 16 giocatori**

- Numerose opzioni di personalizzazione
- Un omaggio ai classici del passato
- Grande profondità strategica...

- ... ma realizzazione mediocre
- Tecnicamente scadente
- Curva di apprendimento alpinistica

Per quanto si possa ritenere che Stardock lavorerà alacremente al miglioramento di *Elemental*, un gioco non andrebbe offerto al pubblico in queste condizioni. Tra sei mesi il titolo americano raggiungerà, forse, l'eccellenza, ma allo stato attuale la delusione rimane bruciante.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	INTERFACCIA
6	7	6	8	6	6

NON È TRASPARENTE

La chat testuale di *Worms Reloaded* è una colossale svista di design. Non è trasparente, e quando viene richiamata copre completamente l'azione, impedendo di chattare e giocare senza perdersi dettagli. Speriamo in un tempestivo update che corregga l'errore.

La possibilità di addobbare i vermi con cappelli e acconciature è inutile, ma esilarante.

Ecco uno dei nuovi livelli verticali: danno vita a partite strane, ma godibili.

Le armi preferite della serie sono tornate in grande stile, con poche (giustificabili) assenze e alcune simpatiche new entry.

GENERE: STRATEGIA

WORMS RELOADED

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il divertimento invertebrato del Team17 torna a strisciare su PC.

IN ITALIANO

***Worms Reloaded* si può acquistare su Steam (http://store.steampowered.com) e tra le lingue disponibili è presente anche l'italiano.**

SONO passati nove anni dall'ultimo Worms bidimensionale, ma i server di WormNET brulicano ancora di anellidi che passano intere giornate a riempirsi di granate sacre e pecore esplosive.

E non solo! *Worms Armageddon*, uscito nel 1999, riceve ancora aggiornamenti regolari, e continua a regalare ore di divertimento agli appassionati grazie al supporto del Team17 e all'inventiva degli utenti (che, con le loro modalità personalizzate, hanno letteralmente rivoluzionato il sistema di gioco). Ciononostante, in occasione del quindicesimo anniversario del primo *Worms*, un nuovo capitolo bidimensionale per PC si prepara a seminare una buona dose di panico invertebrato sui server di Steam.

Worms Reloaded propone il solito sistema di gioco della serie, aggiornato con una nuova struttura dedicata al multiplayer e alcune rifiniture. L'idea di base è la stessa dei vecchi giochi in stile Artillery, tra i più antichi della storia dell'informatica, nei quali si effettuano calcoli balistici per colpire i nemici con varie armi: si tiene conto del vento, si muove il proprio cannone, e si cerca di indovinare l'angolazione giusta per colpire gli avversari. Il tutto, naturalmente, è stato reso indimenticabile dalla simpatia dei vermi, esilaranti protagonisti della serie, e dalla follia delle armi, che vanno dai normali bazooka ai devastanti asini di cemento (sì, avete letto bene).

> "Un modo perfetto per innamorarsi nuovamente di *Worms*"

Detto questo, se non avete mai provato un capitolo di *Worms*, dovete colmare questa lacuna. Vi aspetta un bastimento carico di divertimento online, con meccaniche multiplayer così belle e varie da tenervi impegnati per mesi. Date un'occhiata alle immagini in questa pagina, correte su Steam e fidatevi di noi. Non ve ne pentirete. Se, invece, siete degli anellidi di vecchia data, il discorso si fa più complesso. Avete dimenticato la scatola di *Worms World Party* su uno scaffale polveroso, e non vi fate una partitina da qualche anno? Reloaded è un modo perfetto per innamorarsi nuovamente di *Worms*. Le novità non sono tante, ma bastano e avanzano a ridare linfa vitale alla vecchia formula. Se, poi, fate parte dei giocatori hardcore di *Worms Armageddon*, e siete dei fanatici delle modalità Shopper e RopeRace, rimarrete un po' interdetti dalla nuova fisica della corda ninja. Il rimbalzo dei vermi contro i muri, infatti, è meno pronunciato, e rende le manovre più estreme quasi impossibili da eseguire. Alcuni potranno dire che in questo modo il sistema è più bilanciato e accessibile anche ai giocatori non professionisti, mentre altri, come sempre succede, si lamenteranno all'infinito per questa scelta del Team17.

Fabio Bortolotti

PAESAGGI STRISCIANTI

Worms Reloaded include un nuovo e potente editor di livelli, che permette di personalizzare con pochi clic i campi di battaglia. Oltre al ritorno delle modalità con i fortini, il Team17 ha introdotto i livelli verticali, che per ovvi motivi mutano radicalmente le tattiche da usare in partita. Dal punto di vista estetico, invece, la novità più buffa e interessante è la possibilità di aggiungere dei copricapi ai nostri vermi: elmetti, caschi da marine spaziali, cappelli da cowboy, pettinature afro... Come al solito, lo humour della serie non sbaglia un colpo.

IN ALTERNATIVA...

Gunbound
Un gioco coreano simile a *Worms*, basato su un sistema "free to play". Lo trovate su **gunbound.softnyx.net**

Soldat
Una specie di *Worms* in tempo reale, nonché un frenetico sparatutto competitivo in 2D. Shareware, su **http://soldat.thd.vg/en/**

info ■ Casa **Team17** ■ Sviluppatore **Team17** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 14,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.team17.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,25 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, Stesso PC**

- Design delle armi impeccabile
- Multiplayer eccellente
- Ottima longevità

- Poco innovativo
- Corda ninja ritoccata
- Struttura meno aperta di World Party

***Worms*, con *Reloaded*, aggiorna il divertimento a base di lombrichi guerrafondai al 2010. Non è perfetto, ma è e rimane il migliore del suo genere: la sola dimensione multiplayer giustifica l'acquisto.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	CONTROLLI
8	8	9	9	9	8

■ In questo episodio si svela l'origine dei poteri di Max e alcuni misteri vengono finalmente spiegati.

■ Anche questa volta, bastano cinque ore per portare a termine l'avventura, ma sarà tempo assolutamente ben speso.

IN INGLESE

Il gioco è disponibile solo in lingua inglese, ma è possibile attivare i sottotitoli (sempre in inglese). Con ogni probabilità, è da escludersi il doppiaggio in italiano in futuro, ma è ragionevole pensare che prima o poi sarà disponibile anche un'edizione sottotitolata nella nostra lingua. Il gioco è acquistabile su Steam.

GIOCHI PER GRANDI

Il quinto episodio potrebbe essere orfano dei poteri mentali di Max (o, forse, li ripresenterà in una nuova e più potente veste), ma in *Beyond the Alley of the Dolls* il coniglio psicotico ha a disposizione una scelta molto ampia di abilità e dovrà usarle spesso. Grazie al telefono giocattolo, i nostri potranno teletrasportarsi in qualsiasi luogo di cui conoscano il numero di telefono; il naso di gomma conferisce a Max il potere di trasformarsi nel soggetto di un'immagine; l'inquietante pupazzo Charlie Ho-tep è indispensabile per cimentarsi nella ventriloquia; le carte da gioco permettono di leggere la mente; il visore 3D è una finestra aperta verso i fatti del futuro e, infine, il robot è l'unica speranza per distruggere oggetti provenienti dalla dimensione oscura.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX 304 BEYOND THE ALLEY OF THE DOLLS

L'alba dei cani viventi… in mutande!

IL finale di stagione di *The Devil's Playhouse* si avvicina e, se l'andazzo continua a essere lo stesso di questi primi quattro episodi, meglio prepararsi a un capitolo conclusivo con i fuochi d'artificio.

Considerando le sorprese che chiudono questo *Beyond the Alley of the Dolls*, c'è da stare abbastanza tranquilli, ma per non svelare nessuno dei colpi di scena che attendono i giocatori è meglio ficcarsi dell'acqua in bocca e parlare della sequenza d'apertura. Dopo aver restituito (in un modo o nell'altro!) il cervello di Max al legittimo proprietario, Sam deve fronteggiare un problema persino più "disturbante": l'attacco di una folla di suoi cloni (Samulacra, o Doggleganger, come vengono definiti nel gioco) in mutande, che al grido di "Toys, Toys" sembrano completamente dediti al recupero dei diabolici giocattoli contenuti nella misteriosa Toybox.

Come nel più classico dei film horror a base di zombi, i nostri eroi e lo scimmione Skunk'ape si rifugiano nel bar di Stinky, si barricano all'interno e decidono il da farsi, mentre i Samulacra tentano di abbattere porte e finestre per entrare. Come sempre, per risolvere la situazione nonché i vari enigmi che verranno snocciolati nel corso dell'avventura, i poteri psichici di Max svolgeranno un ruolo fondamentale, ma appare chiaro sin da subito che i punti forti di *Beyond the Alley of the Dolls* sono trama, dialoghi, personaggi e regia.

> "I punti forti sono trama, dialoghi, personaggi e regia"

Quasi tutto il gioco ricorda, scena dopo scena, alcuni dei film più famosi, spaziando di genere in genere con agilità. L'atmosfera vagamente inquietante che ha esordito negli episodi precedenti continua ad aleggiare sulle teste dei personaggi e quando le stranezze paiono aver raggiunto l'apice, è già pronto l'ennesimo colpo di scena che rimescola di nuovo le carte in tavola.

Beyond the Alley of the Dolls è un gioco talmente gradevole da "vedere", che sarebbe stato un peccato rovinarlo con enigmi eccessivamente complessi e, a parte pochi casi, ciò fortunatamente non accade. Più che altro, semmai, si potrebbe obiettare che, fra tutti, questo è il capitolo con il minor numero di novità, sia nella struttura di gioco, sia nella varietà di personaggi e ambientazioni. Poco male, comunque: di fronte all'ottimo intreccio narrativo, questi dettagli appaiono insignificanti e vengono dimenticati in fretta.

Elisa Leanza

CITAZIONI À GOGO

Il gioco delle citazioni cinematografiche di questo episodio parte dal titolo, che è pressoché identico a quello di uno dei migliori film di Russ Meyer, "Beyond the Valley of the Dolls". La trama del gioco, però, non ha nulla a che vedere con gli argomenti trattati nella pellicola, che spazia dal drammatico al softcore.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max – The Tomb of Sammun-Max, Lug 10, 7
Dal punto di vista dell'innovazione, il secondo capitolo della serie colpisce e convince per la totale assenza di linearità nella trama e nell'approccio agli enigmi.

Sam & Max – Who Stole Max's Brain?, Set 10, 7
L'episodio precedente a *Beyond the Alley of the Dolls* introduce una componente noir che fa da preludio all'atmosfera horror del finale di stagione.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 32,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB, 495 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3GHz, 2 GB RAM, Scheda 256MB**
- Multiplayer **No**

- Trama appassionante
- Citazioni cinematografiche
- Dialoghi fenomenali

- Enigmi banali
- Ambientazioni limitate
- Poche novità

Probabilmente un episodio "di transizione", che prepara al gran finale senza apportare nessuno stravolgimento alla struttura di gioco e, anzi, propone solo situazioni già viste. Ma la trama e i dialoghi sono assolutamente esilaranti e coinvolgenti.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	7	7	8	7	8

Quando scoppia un temporale, combattere diventa più difficile!

I combattimenti, come del resto ogni altra cosa, sono gestiti con un sistema a turni.

IN INGLESE

***Eschalon: Book II* è distribuito tramite Internet e disponibile solo in lingua inglese; in compenso, esistono, oltre a quella per Windows, anche le versioni per Mac e Linux. Il gioco è in vendita in download digitale (http://basiliskgames.com/eschalon-book-ii), ma è anche possibile, pagando di più, avere la versione su CD (dotata di materiale extra, tra cui la colonna sonora).**

GENERE: GIOCO DI RUOLO

ESCHALON: BOOK II

Secondo capitolo della saga di GdR all'insegna della nostalgia. Si stava meglio quando si stava peggio?

UOMINI E DONNE

Uno degli elementi di novità rispetto al primo capitolo più sbandierati dagli autori è la possibilità di creare un personaggio femminile. In effetti, ora il nostro alter ego può anche essere un'agile avventuriera, ma in termini concreti non cambia quasi nulla.

IN ALTERNATIVA...

Geneforge 5: Overthrow, Mag 09, **7½**
L'ultima puntata della serie di GdR di Spiderweb Software è tecnicamente essenziale come *Eschalon*, ma la sua giocabilità è decisamente più riuscita.

Dragon Age: Origins, Dic 09, **9**
Tra i giochi di ruolo contemporanei ad alto budget, niente può battere l'ultimo capolavoro di BioWare, che può già essere considerato un "nuovo classico".

NEL maggio 2008, GMC pubblicava la sua recensione di *Eschalon: Book I*, il primo gioco di ruolo realizzato dalla casa di sviluppo indipendente Basilisk Games.

La politica portata avanti da questo piccolo gruppo di sviluppatori americani è sempre stata chiara come il sole: continuare la gloriosa tradizione dei "classici" giochi di ruolo a turni, con motore grafico bidimensionale, visuale isometrica dall'alto e tonnellate di statistiche. La loro opera prima concretizzava tali obiettivi con perizia finanche eccessiva, realizzando un gioco basato su meccanismi sorpassati e in gran parte frustranti.

Le cose migliorano abbastanza con questo secondo capitolo, anche se purtroppo nel piatto rimangono notevoli problemi. La nuova campagna prosegue la narrazione dell'episodio precedente, offrendo un'avventura più lunga e articolata e arricchendo la giocabilità con elementi inediti (quali la necessità di gestire la fame e la sete del protagonista, o l'implementazione del tempo atmosferico variabile). Le mancanze più vistose del primo capitolo sono state risolte: l'esito dei combattimenti viene influenzato in misura maggiore dalle specializzazioni dell'eroe, i tempi morti sono stati ridotti con un efficiente sistema di viaggio rapido, ed è possibile far riposare il protagonista senza essere continuamente interrotti da mostri erranti.

A questi miglioramenti bisogna però sommare tutta una serie di inconsistenze persistenti, dovute anzitutto alla filosofia conservatrice portata avanti dagli sviluppatori: la più importante, quella che percorre tutto il gioco e che pare sottesa alla risoluzione di ogni azione intrapresa dal protagonista, è l'eccessivo peso dato all'elemento casuale, ossia al famigerato "tiro di dado virtuale". È vero che, in fondo, parte tutto da lì, ma è altrettanto vero che uno dei concetti alla base di ogni buon GdR dovrebbe essere dare al giocatore la sensazione di aver "costruito qualcosa": se dopo decine di ore passate a specializzare il nostro eroe nel combattimento con la spada dobbiamo ancora fare gli scongiuri perché i suoi colpi vadano tutti a segno, qualcosa non quadra. Più in generale, i ragazzi di Basilisk Games sembrano incapaci di abbandonare del tutto la filosofia "punitiva" che spesso dominava i giochi di ruolo quando questi erano un passatempo destinato a pochi appassionati: anche in questo secondo *Eschalon*, basta un minimo colpo di sfortuna per buttare la partita alle ortiche e procedere all'ennesimo ricaricamento. E la cosa più inquietante è che tutto lascia pensare che questi problemi non siano dovuti a scarse capacità, ma a una precisa "scelta di campo": come se la risposta all'eccessiva semplificazione di molti giochi di ruolo contemporanei fosse una speculare, eccessiva "complicazione". Siamo sicuri che questa sia la strada giusta?

> "Offre un'avventura lunga e articolata"

Mosè Viero

GIOCHI COMPUTER

L'EROE CARTOGRAFO

Il sistema di creazione e crescita del personaggio è rimasto quasi identico a quello del primo capitolo: ci sono le caratteristiche di base e poi le abilità, che possono essere aumentate a ogni passaggio di livello. Dato che imparare una nuova abilità costa molto più che approfondirne una già appresa, il gioco spinge a creare personaggi fortemente specializzati. Molte capacità riguardano ambiti lontani dal combattimento, come il baratto, lo scassinamento, il movimento furtivo e l'alchimia. L'abilità più peculiare è forse la cartografia, che determina il livello di dettaglio della minimappa: l'eroe che la ignora del tutto sarà costretto a rinunciare a questo elemento dell'interfaccia, mentre chi la conosce in profondità potrà contare su un "feedback" davvero approfondito, assai utile nelle escursioni in lande inesplorate.

info ■ Casa **Basilisk Games** ■ Sviluppatore **Basilisk Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 20 per la versione in download digitale, circa € 30 per la versione su CD** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://basiliskgames.com/eschalon-book-ii**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda video DX 7.0, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

Pro
- Motore di gioco essenziale ma funzionale
- Nuovi elementi ben implementati
- Meno frustrante del primo episodio...

Contro
- ... ma ancora troppo frustrante!
- Giocabilità sorpassata
- Elementi casuali troppo preponderanti

Nonostante i miglioramenti rispetto al primo episodio, l'operazione-nostalgia di Basilisk Games continua a lasciare perplessi, soprattutto perché basterebbe davvero poco per rendere Eschalon un gioco fluido e godibile. Consigliato ai nostalgici dotati di molta pazienza.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
6	7	6	6	6	7

I luoghi visitabili non sono molti, ma ciascuno di essi nasconde misteri e avvenimenti inquietanti.

Con un bel pancione da donna incinta, il protagonista del gioco ricorderebbe la poliziotta del film "Fargo", evocato anche dall'ambientazione.

IN INGLESE

Il gioco è proposto interamente in inglese, sia per quanto riguarda il testo a schermo, sia per il doppiaggio. Considerando la natura prettamente sperimentale del progetto, è piuttosto improbabile che *Puzzle Agent* venga tradotto anche nella nostra lingua, e se non si conosce a sufficienza l'inglese da essere in grado di interpretare le regole dei vari enigmi, meglio lasciar perdere. Per acquistare il gioco occorre rivolgersi al sito Internet di Telltale www.telltalegames.com e sborsare poco meno di 10 dollari (circa 8 euro).

GENERE: AVVENTURA ENIGMISTICA

NELSON TETHERS – PUZZLE AGENT

Gnomi rossi, enigmi e gomme da masticare!

LA PAGELLA DELL'AGENTE

La risoluzione degli enigmi è fondamentale per proseguire nel gioco, sebbene siano presenti anche alcuni rompicapi facoltativi, da affrontare a propria discrezione. Per ciascun enigma sono previsti una breve descrizione, tre potenziali aiuti (per ottenerli si devono raccogliere le gomme da masticare attaccate in giro nello scenario) e una ventina di tentativi. La valutazione finale dipende dal numero di errori commessi e dagli aiuti usati, ma il livello di difficoltà è elevato quel tanto che basta per farvi ragionare senza mandarvi in fumo il cervello.

SE c'è una critica impossibile da muovere al team di Telltale è senz'altro quella di mancare di originalità e coraggio. Pioniere dell'avventura a episodi che, dopo un avvio incerto, sembra sulla via per diventare uno standard, il gruppo di sviluppatori californiani è sempre pronto a esplorare nuovi orizzonti.

Per farlo nel modo più funzionale possibile, ha deciso di utilizzare il sistema già collaudato da molte emittenti televisive: cioè creare dei cosiddetti "episodi pilota" (come quello dei telefilm, appunto) per saggiare il gradimento del pubblico prima di mettersi al lavoro su progetti su più vasta scala. Se è di coraggio che si parla, è ovvio che i "pilota" in questione costituiscono una voce fuori dal coro delle avventure abituali, proponendo idee originali e, diciamolo pure, persino un po' bislacche.

Per inaugurare questo esperimento, è stato scelto un gioco che farà la gioia di chi ha invidiato i possessori di console portatili quando mettevano alla prova la propria intelligenza con le avventure della serie *Professor Layton*. Per dare forma a *Puzzle Agent* che, in buona sostanza, altro non è che una raccolta di rompicapi in stile "La Settimana Enigmistica", è stata scelta la penna (o meglio, la matita, a giudicare dal tratto) di Graham Annable, promettente autore di fumetti e cartoni animati che, dopo una decina di anni in casa LucasArts è diventato direttore creativo presso Telltale Games. *Puzzle Agent* racconta le avventure di Nelson Tethers, agente speciale della sezione "risoluzione puzzle" dell'FBI, spedito nell'inospitale e gelida cittadina di Scoggins per venire a capo di un misterioso incidente. Una volta arrivato sul posto, dovrà affrontare la trafila di enigmi che lo separano dall'inquietante conclusione di un'avventura tutt'altro che rilassante e dai toni spiccatamente noir. Il gioco è venduto a un prezzo ragionevole per ciò che offre, vale a dire un pomeriggio abbondante di meningi spremute e qualche decina di enigmi da affrontare con carta e penna a portata di mano. Il livello di difficoltà, ammorbidito dalla presenza di "aiutini" a cui ricorrere nei momenti più bui, non è particolarmente elevato. Semmai, a complicare le cose (e a compromettere leggermente un giudizio altrimenti positivo al 100%) concorrono le spiegazioni e le regole dei puzzle, troppo spesso fumose. Nel complesso, comunque, ci si trova di fronte a un prodotto pregevole, accattivante sia nell'estetica, sia nella "regia".

> "Un prodotto pregevole"

Al momento, non sappiamo se considerarlo il primo episodio di una serie (speriamo!) o semplicemente un esperimento a sé stante. Staremo a vedere.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

GRAHAM ANNABLE, CHI È COSTUI?

Come già scritto, l'autore di *Puzzle Agent* è un artista che ha collaborato a lungo con LucasArts, ma che vanta al suo attivo anche una serie di fumetti e brevi corti animati. Se volete dare un'occhiata agli altri suoi lavori, sarete i benvenuti sul suo sito Internet www.grickle.com.

IN ALTERNATIVA...

***Return to Ravenhearst*,** Apr 09, 7½
Enigmi e oggetti nascosti da scovare in un gioco ben fatto e ben rappresentativo della folta schiera di titoli dello stesso genere.

***The Misadventures of P.B. Winterbottom*,** Giu 10, 8
Un altro esempio di grafica originale ed enigmi capaci di mettere in moto le meningi. Un gioco da provare assolutamente.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Telltale Games** ■ Link **www.telltalegames.com** ■ Prezzo **€ 8 circa** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com/puzzleagent**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB, 217 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis Cons. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB**
- Multiplayer **No**

- **Trama intrigante**
- **Grafica originale**
- **Enigmi divertenti**

- **Breve durata**
- **Istruzioni poco chiare**
- **Futuro della serie incerto**

Un esperimento che sembra possedere tutte le carte in regola per rivelarsi un successo e che unisce uno stile grafico pregiato, enigmi ben calibrati e uno spiccato gusto per alcuni mostri sacri della cinematografia. Possiamo solo incrociare le dita e augurargli lunga vita e prosperità.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	8	7	7	7	8

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Civilization V
BANNED.Neon
Para bellum!

Napoleon: Total War
GMC.Homer
"Da tempo e mare non s'impara niente!"

StarCraft II
GMC.Pettinato
"Leo attacca sul fianco!"

WRC – FIA World Rally Championship
GMC.Pape
"Quattro su quattro? Ottima media!"

Flight Simulator 2004
GMC.Dario
"Sorvoliamo lo Yankee Stadium!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.

2) STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY Set 10 VOTO 9
Casa: Blizzard Ent. Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il trionfo degli RTS di scuola classica, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.

3) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

4) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!

2) FIFA 10 Dic 09 VOTO 6½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) NBA 2K10 Dic 09 VOTO 8½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) ASSASSIN'S CREED II
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
■ **Sol. Completa:** Apr 10, Mag 10
■ **Demo:** Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.

2) MAFIA II Set 10 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 10
15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.

3) SPLINTER CELL: CONVICTION Mag 10 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una serie classica torna ai fasti degli esordi. *Conviction* è un po' breve, ma è un gioiello del genere Stealth.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mar 10 ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Missioni secondarie:** Feb 10 ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

■ LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.

2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07
3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06
2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08
3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05
2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03
3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno
2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **prince.88**
I più attesi
1. F1 2010
2. FIFA 11
3. Test Drive Unlimited 2
4. Star Wars: Il Potere della Forza 2
5. Need for Speed Hot Pursuit

■ **aion.ms**
Le più belle trame videoludiche
1. Planescape: Torment
2. Baldur's Gate Saga
3. The Witcher
4. Deus Ex
5. Hard to be a God

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

INTEL EXTREME MASTERS 2010

In Europa è la massima competizione per club e atleti individuali e, da sempre, quella più supportata dall'Electronic Sports League, che da cinque anni ne cura l'organizzazione. La "Champions League dei Videogiochi" ha, però, definitivamente attraversato i confini del Vecchio Mondo, proponendosi a una platea di progamer assai più ampia e prestigiosa. Come i lettori più affezionati di questa rubrica certamente ricorderanno, gli IEM si articolano in una serie di eventi, alcuni dei quali "open", con prestigiosi tornei a invito che, però, si svolgono ormai in diverse parti del mondo. Accade, così, che gli Intel Extreme Masters di quest'anno abbiano iniziato il proprio tour a Shangai, nel primo "Global Challenge" stagionale svoltosi lo scorso primo agosto nella metropoli asiatica. A questo ha fatto seguito, sempre in occasione del Gamescom di Colonia, il Global Challenge europeo cui hanno o partecipato i più forti progamer del nostro continente. Un po' a sorpresa, vista la mediocre considerazione di cui gode il nostro Paese nel ranking mondiale degli eSports (l'Italia è diciassettesima nella classifica mondiale ESL), anche un italiano è stato invitato da Intel a partecipare al torneo di *StarCraft II* (i Master di quest'anno si articolano su tre discipline: *CounterStrike 1.6*, *Quake Live* e, appunto, l'esordiente *StarCraft II*). Si tratta di una vecchia conoscenza per gli aficionado di eSports italiani: Claudio "Cloud" Giannacco, il campione ventitreenne specialista veterano di *StarCraft*, nonché nostro nazionale per i prossimi WCG (il 30 settembre). È doloroso costatare come il passaggio alla nuova generazione degli RTS di Blizzard non sia stato ben digerito da Cloud, che ha perso tutti gli incontri della fase a gironi e ha terminato il Global Challenge di Colonia a zero punti! Tutti noi ci auguriamo una prestazione più degna a Los Angeles dove, però, l'atleta comasco concorrerà con il più familiare, "vecchio" *StarCraft*. Speriamo bene.

Sito di riferimento: www.esl-world.net/masters/season5/gamescom/

Gamescom 2010

SVEZIA REGINA D'EUROPA

Trionfa la Svezia all'Europeo per Nazioni in scena alla Gamescom di Colonia e una (splendida) nazionale russa si aggiudica l'unico titolo femminile!

AVEVAMO già segnalato la prematura uscita degli azzurri dalla massima competizione per nazioni sullo scorso numero di GMC, ricordando che l'Italia è stata buttata fuori dai play-off da un non proprio imbattibile Belgio. Si sono concluse, nel frattempo, con risultati non entusiasmanti per i nostri atleti le ESL Major Series, oltre alle prime due "global challenge" dell'Intel Extreme Masters.

La semifinale di *Call of Duty 4*, alla sesta edizione delle EMS, non è andata proprio come avevamo auspicato: gli OX.Enermax, squadra nata, lo ricordiamo, dalle ceneri di Cubesports.AMD e Inferno eSports, è stata battuta, seppur di misura, dai tedeschi dell'MTW. Parziale riscatto, per loro, nella "finalina di consolazione" per il terzo posto contro la squadra ceca dei PowerGaming, contro i quali hanno avuto vinto con relativa facilità. Il terzo posto degli OX.Enermax si accoppia, così, alla medesima posizione ottenuta da Andrea "Milanista" Imperio nel torneo di *PES 2010* della stessa competizione. I due podi rappresentano i migliori risultati ottenuti dagli atleti italiani a queste ESL Major Series. Un bottino francamente deludente che, speriamo, possa servire da sprone per la settima stagione, già ai nastri di partenza (le prossime EMS ricominceranno a metà settembre). Sempre in tema di club, delude l'esordio nella massima competizione internazionale (gli Intel Extreme Masters, cui dedichiamo un ampio approfondimento su queste stesse pagine) di Claudio "Cloud" Giannacco, specialista di *StarCraft*, al Global Challenge di Colonia, che ha terminato la propria fase a gironi a zero punti. Speriamo che gli italiani possano aver maggior fortuna nella imminente regular season.

Nonostante l'imbarazzante assenza, per il terzo anno di fila, di una rappresentativa azzurra a questi Europei, l'ASUS European Nations Cup è stato un grande evento sportivo, seguito con trepidazione da tutta Europa. Articolato in sei differenti discipline tutte di squadra, cinque maschili e una femminile, ha visto la partecipazione di 20 nazionali e quasi 150 tra atleti, manager e direttori tecnici, che hanno affollato, insieme alle tifoserie al seguito (quella tedesca, in particolare, numerosissima e rumorosissima) i padiglioni del quartiere fieristico di Colonia, sede della Gamescom 2010.

Un montepremi ridotto, ma non proprio simbolico, di 50.000 euro non ha impedito ad alcuni degli atleti più forti presenti sul panorama

La nazionale inglese di *CounterStrike 1.6*. Questi ragazzi sono i nuovi campioni in carica, dopo una sfida spettacolare con gli avversari danesi.

Videogiocopoli in Corea

Che i videogiochi in Corea del Sud fossero una cosa seria lo si sapeva da tempo: a Seoul e dintorni, la popolarità degli eSports è ormai seconda solo al baseball (la disciplina sportiva più seguita dai sudcoreani). In particolare, la passione dei coreani per il progaming si concentra quasi esclusivamente su una singola disciplina: il "vecchio" *StarCraft* di Blizzard. Dato l'approccio rigorosamente professionale con cui *StarCraft* viene seguito e praticato a livello nazionale, nel 2000 è stata fondata una vera e propria lega di progamer che, oggi, riunisce i principali giocatori professionisti: si chiama KeSPA (Korean eSports Players Association, **www.e-sports.or.kr**). Purtroppo, come spesso accade, quando un evento sportivo cresce di livello e di popolarità, attira attenzioni indesiderate e gli enormi interessi economici in gioco possono innescare comportamenti illeciti o fraudolenti da parte di alcuni addetti ai lavori, in maniera non troppo dissimile da quanto accadde in Italia quattro anni fa nell'inchiesta nota come "Calciopoli". Lo scandalo è stato portato all'attenzione dei media lo scorso maggio. Alcuni ex-giocatori hanno denunciato alla magistratura coreana la corruzione all'interno della Lega per certi fatti iniziati già nel 2006 quando, pare, il risultato di alcuni match è stato falsato. Alla base dell'illecito, per il quale risultano attualmente indagate 16 persone tra ex-giocatori, manager, dirigenti di lega e persino un annunciatore televisivo e un giornalista (esistono, in Corea, ben due emittenti televisive che trasmettono esclusivamente incontri di eSports), c'è un fitto e milionario giro di scommesse clandestine. In Corea del Sud la corruzione è considerata un reato molto grave ed è punibile con l'ergastolo!

Per approfondire (in lingua inglese): www.1up.com/news/starcraft-cheating-scandal-rocks-south www.gamepron.com/news/2010/04/12/starcraft-cheating-scandal-rocks-korea

Le ragazze della nazionale russa femminile di *CounterStrike 1.6*. Niente male eh?

europeo di offrire agli spettatori presenti, o collegati via Internet, delle esibizioni memorabili per spettacolarità, agonismo e contenuto tecnico, con virtuosismi tattici sorprendenti e inattesi anche da parte delle nazionali femminili di Russia e Germania, affrontatesi a viso aperto in match senza esclusione di colpi. Dal punto di vista del mero risultato, la nazione che esce trionfalmente da quest'europeo è la Svezia, che conquista due dei sei titoli in palio, rispettivamente a *CounterStrike 1.6* (maschile) e *Quake Live*. Stupisce favorevolmente anche "l'outsider" Ucraina che, oltre a conquistare il titolo di Campione d'Europa a *Warcraft III*, ottiene altri due ottimi piazzamenti, rispettivamente: medaglia d'argento a *CounterStrike 1.6* (maschile) e quarta a *FIFA w2010*. Per quest'ultima specialità, disputata a squadre in modalità "Clanwar", il titolo di Campione è andato a un'altra "Cenerentola" d'Europa: un'eccellente Bulgaria che, evidentemente, non sembra aver subito alcuna sudditanza psicologica nei confronti della pur forte Germania, data come ultrafavorita della vigilia.

Conferma i pronostici iniziali la nazionale inglese di *CounterStrike: Source*, che ha battuto senza difficoltà i temuti avversari danesi. Un grande plauso, infine, va al cuore, alla simpatia, e alla grande preparazione tecnica dimostrata dalle ragazze della nazionale femminile russa di *CounterStrike 1.6*, che, dopo un match strabiliante vinto con le unghie e con i denti contro le agguerritissime ragazze tedesche, si sono abbandonate a un abbraccio liberatorio tra le lacrime all'ultimo frag, in uno dei momenti più emozionanti visti quest'anno agli europei.

Un spettacolo di sport e una grande festa di videogiochi, insomma, per tutti i partecipanti e gli spettatori che hanno affollato il parterre di Colonia. Uno spettacolo che speriamo presto di veder replicato con qualche sfumatura azzurra nelle prossime edizioni.

Ed eccovi, infine, l'elenco completo dei vincitori di questo Europeo:

CounterStrike 1.6 (maschile): Svezia
CounterStrike 1.6 (femminile): Russia
CounterStrike Source: Inghilterra
Warcraft III: Ucraina
FIFA 2010: Bulgaria
Quake Live: Svezia

Paolo Cupola

Sito di riferimento: http://www.esl.eu/enc/2010/finals

StarCraft II
SCOPPIA LA FEBBRE PER IL NUOVO STRATEGICO DI BLIZZARD...

... ma non mancano le prime perplessità da parte dei netgamer!

Il 27 luglio scorso è uscito, dopo una lunga e spasmodica attesa, *StarCraft II: Wings of Liberty*, polverizzando in una sola settimana tutti i record di vendita di un videogioco per PC: in sole 48 ore, infatti, il nuovo strategico di Blizzard ha venduto più di un milione e mezzo di copie e, secondo le previsioni degli analisti di settore, il gioco riuscirà a venderne più di sette milioni nei primi due mesi di distribuzione. Si tratta di un grande e meritato successo che, da un lato, onora l'impegno profuso da Blizzard nella realizzazione del sequel di uno dei giochi più leggendari e popolari di tutti i tempi (uscito originariamente nel 1998, *StarCraft* ha venduto più di 11 milioni di copie ed è, ancora oggi, lo strategico in tempo reale più giocato al mondo) e, dall'altro, premia l'attesa dei fan di tutto il pianeta. Come spesso accade, però, il cambiamento porta inevitabilmente con sé qualche disagio e qualche conseguenza indesiderata. È difficile immagine adesso, per esempio, quale sarà l'impatto dell'avvento di *StarCraft II* su un "ecosistema videoludico" come la Corea del Sud, che ha fatto del "vecchio" *StarCraft* uno sport nazionale. Difatti, i primi screzi tra KeSPA (l'associazione con sede a Seoul che riunisce tutti i progamer del paese asiatico) e Blizzard hanno già cominciato a farsi sentire: i produttori del gioco hanno recentemente negato alla federazione coreana il diritto di utilizzare le immagini di *StarCraft II* nell'ambito della propria attività istituzionale e televisiva. Già nel 2008, del resto, Blizzard aveva chiesto alla KeSPA di riconoscerle le royalty per lo sfruttamento della proprietà intellettuale del gioco. Il negoziato non ha però portato a nessun accordo concreto e Blizzard ha deciso di concedere in esclusiva i diritti per l'utilizzo televisivo di *StarCraft II* a GOMtv, un'emittente di Seoul popolarissima in Corea del Sud e specializzata nella messa in onda d'incontri professionistici di *StarCraft*, precludendo così, teoricamente, l'impiego del gioco alla KeSPA.

Nel resto del mondo, intanto, fa discutere la dichiarazione dei portavoce di Blizzard di voler realizzare una lega professionale a inviti per *StarCraft II*: una scelta che in molti hanno interpretato come una deriva "separatista", finalizzata a prendere le distanze dalle principali organizzazioni mondiali di eSports professionistico (con un intento commerciale: quello di massimizzare i profitti derivanti dal gioco agonistico con un giro d'affari che, specie in Asia, sta cominciando ad assumere dimensioni rilevanti). Nel frattempo, non mancano le prime reazioni da parte dei diretti interessati, i giocatori, le cui lamentele si concentrano essenzialmente su due aspetti controversi del gioco: l'impossibilità di supportare una LAN (la latenza media del gioco online è considerata intollerabile per la maggior parte dei progamer) e, in secondo luogo, la scelta da parte di Blizzard di articolare *StarCraft II* in una trilogia, anziché in un episodio unico come nello *StarCraft* originale. È vero che la parte multiplayer del gioco sarà comune nei tre capitoli, però la campagna in solitario, utile per prendere familiarità con le unità, i mezzi e le strutture, è attualmente disponibile solo per i Terran, lasciando momentaneamente a bocca asciutta i netgamer specializzati nell'uso di Zerg e Protoss, e causando vivaci proteste da parte di quest'ultimi, che si sentono ingiustamente penalizzati negli scontri contro i colleghi "umani".

Mod per Half-Life 2

FIREARMS: SOURCE TEAM

Un altro nome del passato è stato rispolverato.

- **Autore:** Firearms: Source Team
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Gioco richiesto:** Half-Life 2
- **Dimensioni:** 846 MB
- **Internet:** http://firearms-source.com

QUELLA di rispolverare vecchi progetti per realizzarne nuove versioni è una tradizione ormai consolidata. Anche *Firearms*, un *Mod* che ha visto la luce più di 10 anni fa, è recentemente rinato sfruttando il *Source Engine* sviluppato da Valve.

Firearms: Source si è fatto attendere per parecchio tempo, e bisogna dire che questa prima versione è al di sotto degli standard imposti da realizzazioni qualitativamente eccellenti come *Insurgency* e *Resistance & Liberation*. Fin dai primi minuti di gioco, potrete notare numerosi particolari non proprio esaltanti, come animazioni estremamente legnose e modelli piuttosto "primitivi", privi di stile o dettagli convincenti. Alcune mappe, come per esempio *Dragovo*, sfoggiano al contrario una veste apprezzabile, che contribuisce a migliorare il giudizio globale.

Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, *Firearms: Source* è un classico sparatutto in prima persona a squadre. Le modalità ricalcano quanto già visto in decine di titoli simili, con mappe dedicate alla conquista di aree chiave o contenenti obiettivi nemici da distruggere. L'aspetto più interessante è il gran numero di armi a disposizione, che variano dai fucili d'assalto a quelli di precisione, passando per una buona varietà di pistole, selezionabili dal menu prima di scendere in battaglia. Oltre a tutto questo, è presente un semplice sistema di potenziamenti in cui spendere i punti guadagnati; insieme all'equipaggiamento, questi delineano l'apporto che potrete dare alla vostra squadra, tramite la cura dei compagni o una maggiore precisione nel colpire.

Purtroppo, a parte le peculiarità appena citate, *Firearms: Source* non offre molti spunti interessanti o qualsivoglia meccanica capace di catturare l'attenzione dei giocatori, specialmente considerando che il panorama attuale non risente certo di una carenza di titoli di questo tipo. Il comparto tecnico, come già anticipato, è deludente, e diversi problemi di bilanciamento minano proprio l'unico aspetto positivo di questa produzione, ovvero la grande varietà di armi fra cui scegliere.

Si tratta pur sempre di un *Mod* gratuito, un progetto portato avanti da un gruppo di persone che hanno dedicato a Firearms: Source tempo e forze senza introiti di alcun tipo, e da questo punto di vista non può mancare un apprezzamento per un risultato non alla portata di tutti. Se volete provare con mano, seguite le indicazioni riportate all'interno del box "Installazione": nel momento in cui scriviamo, è sempre disponibile almeno un server popolato.

Sand è, al momento, una delle mappe più giocate sull'unico server popolato.

INSTALLAZIONE

1. Puntate il browser all'indirizzo **http://firearms-source.com**, cliccate su **Downloads** nel menu **Navigation** posto in alto e scaricate l'ultima versione di *Firearms: Source*. I requisiti sono Steam e il Source SDK Base contenuto nei giochi Valve
2. Estraete i file in una cartella e fate partire il semplice processo d'installazione. Nel caso non fosse disponibile una versione con un file eseguibile, estraete comunque i file e copiate la cartella chiamata fas seguendo il percorso **Steam/steamapps/SourceMods**
3. Avviate *Steam* e troverete *Firearms: Source* nella lista dei vostri titoli, pronto per essere giocato.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Questa prima versione di *Firearms: Source* è minata da difetti evidenti e da un comparto tecnico non proprio esaltante.

Mod per *Civilization IV: Beyond the Sword*

PLANETFALL

Oltre la spada si nasconde Alpha Centauri!

Ogni leader vanterà un'indole distinta dagli altri.

Terreni, fauna e vegetazione ricalcano molto da vicino l'originale *Alpha Centauri.*

Autore: Maniac
Genere: Strategia a turni
Gioco richiesto: Civilization IV: Beyond the Sword
Dimensioni: 160 MB
Internet: www.moddb.com/mods/planetfall

MOLTI fan di *Civilization* ricorderanno che in ogni capitolo della serie, tra le varie vie percorribili per la vittoria, è sempre stata prevista anche la supremazia tecnologica, nello specifico incarnata dalla capacità di raggiungere per primi il sistema di Alfa Centauri.

Sid Meier's Alpha Centauri venne sviluppato da *Fireaxis* e pubblicato nel 1999 come seguito ideale di quella storia, immaginando un'umanità divisa tra fazioni rivali e "naufraga" sul pianeta *Chiran*, nel suddetto sistema, dopo un viaggio nello spazio di oltre sessant'anni.

Oltre al contesto alieno (in più accezioni del termine) a distinguere il titolo dalle sue radici spiccava la possibilità di progettare letteralmente ciascuna unità, assemblandola come somma delle tecnologie conosciute. Una struttura modulare analoga era possibile, inoltre, per le forme di governo (che non erano più una lista chiusa, ma potevano essere ottenute come una somma di diverse ideologie) e sulla conformazione del terreno, su cui era possibile intervenire in maniera più radicale che nei due *Civilization* precedenti.

INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.moddb.com/mods/planetfall/downloads**
2. Selezionate e scaricate **Planetv13** e relativa patch
3. Eseguite i due file autoinstallanti nel medesimo ordine. L'installazione automatica provvederà a rintracciare la vostra installazione di *Beyond The Sword* e creare un collegamento adeguato.

Qui entra in gioco *Planetfall*, un *Mod* per *Beyond the Sword* (seconda espansione di Civ IV) che si propone il compito di ricreare nel dettaglio trama e atmosfera che hanno caratterizzato Alpha Centauri.
Se le immagini a corredo non bastassero a fugare i dubbi, confermiamo che l'obiettivo è stato perfettamente raggiunto. Le sette fazioni e i loro leader sono riprodotti con un alto indice di aderenza all'originale, e la peculiare impronta estetica del gioco è immediatamente riconoscibile da chiunque ne conservi il ricordo, tanto nelle scelte cromatiche quanto nei dettagli dello scenario. Anche gli alberi della ricerca tecnologica sono stati riprodotti nel dettaglio. Sarà possibile ritrovare le stesse tecnologie, caratterizzate per giunta dalle medesime icone, così da essere immediatamente identificabili.

Il livello qualitativo della produzione è genericamente alto; perfino ogni dettaglio dell'interfaccia è stato riadattato

per creare un senso di continuità stilistica, che suggerisce l'attenzione per il particolare da parte del team di sviluppo. Dispiace solo che, forse per limiti tecnici degli strumenti di sviluppo, alcune delle peculiarità citate in precedenza, come le progettazioni modulari, non siano state riprodotte.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Quanto ad atmosfera, *Alpha Centauri* è riprodotto alla perfezione, ma la sostanza sarà quella di *Civilization IV.*

Mod per Crysis Wars

OPEN OUTCAST

Cutter Slade è tornato per mettere i vostri PC in crisi.

- **Autore:** Eternal Outcasts
- **Genere:** Azione/avventura
- **Gioco richiesto:** Crysis Wars
- **Percentuale di completamento:** 35%
- **Internet:** www.openoutcast.org

CORRE l'anno 2007. Il governo americano è impegnato nei primi tentativi di esplorazione di dimensioni parallele.

Durante una ricognizione sperimentale, una sonda, venuta in contatto con una forma di vita aliena, rimane gravemente danneggiata, causando un'anomalia energetica che minaccia di generare un buco nero sulla Terra, con tutte le spiacevoli conseguenze del caso.

Per porre rimedio alla spinosa situazione, il governo istituisce una compatta task force di scienziati guidata dal colonnello Cutter Slade, militare incaricato della loro protezione.
Il compito della squadra è di viaggiare nella nuova dimensione, rintracciare la sonda, ripararla e mettere fine alla minaccia planetaria. Sebbene oggi sia ricordato da pochi, *Outcast* è stato un gioco decisamente peculiare per il suo tempo (l'anno era il 1999), tanto dal punto di vista tecnologico (il motore grafico Voxel era in grado di elaborare paesaggi tridimensionali complessi e ricchi di dettaglio con grafica bitmap, senza necessitare di grandi capacità di calcolo) quanto per la particolare alchimia di elementi presi da più generi.

In parte sparatutto, in parte gioco di ruolo, *Outcast* offriva un mondo vasto e liberamente esplorabile, cui univa una trama d'ampio respiro, capace di dare la sensazione d'immersione in un'epopea epica. Farà sapere piacere, a coloro che ne conservano dolce memoria, che un ambizioso gruppo di sviluppatori è al lavoro da circa un anno su *Open Outcast*, promettente seguito non ufficiale, realizzato in forma di Mod per *Crysis Wars*, avvalendosi delle potenzialità dell'engine di Crytek. Ulteriori esultanze deriveranno dall'apprendere che il (poco) materiale pubblicato finora spicca già per una qualità fuori dall'ordinario. Nonostante, a oggi, sia disponibile solo un breve demo tecnico, con una singola zona e una manciata di missioni, è infatti quasi impossibile non rimanere colpiti da come ciò che viene mostrato riesca, nel contempo, a ricreare alla perfezione le atmosfere dell'originale e a ridargli nuovo lustro con ambienti di straordinaria pulizia visiva e con modelli dettagliati e ottimamente animati.

Non resta che attendere con impazienza l'avanzamento dei lavori, invitandovi a tenere d'occhio uno dei progetti più promettenti attualmente sulla scena.

Le atmosfere di Outcast sono riprodotte con fedeltà assoluta.

Nonostante i modelli siano provvisori, il dettaglio è già apprezzabile.

L'interfaccia di dialogo è in fase di revisione.

Mondi virtuali

SCATOLE DI SABBIA

Interi mondi nelle mani dei videogiocatori: ***Antonio Colucci*** *indaga.*

EVE Online è il perfetto esempio di MMORPG sandbox.

È interessante notare come un titolo dall'incredibile successo, in questo caso *World of Warcraft*, riesca a indirizzare l'evoluzione di un intero genere.

Fermo restando che si tratta di un gioco dalle molte qualità, a volte viene da ripensare con nostalgia a quando si potevano osservare energici tentativi da parte di alcuni team di sviluppo al fine di ideare titoli estremamente ambiziosi dal punto di vista della struttura e delle meccaniche, specialmente considerando come *Ultima Online*, uno dei primi MMORPG di successo a vedere la luce negli Anni '90, vantasse una varietà ormai non più riscontrabile ai giorni nostri.

World of Warcraft è emblematico della qualità tipica dei prodotti Blizzard, ma ora, nel 2010, si comincia a sentire il bisogno di un ritorno alla sperimentazione, al tentativo di dar vita a mondi che respirino e vivano autonomamente, caratterizzati da meccaniche e sistemi da dare "in pasto" ai giocatori per creare economie, relazioni, guerre e interi villaggi. Di MMORPG che siano riusciti a mettere in piedi almeno alcuni di questi ambiziosi punti ce ne sono ben pochi: *EVE Online* rappresenta un ottimo esempio in termini di

La grande attesa per *Darkfall* ha dimostrato che molti giocatori desiderano MMORPG più "aperti": il problema è non deludere le aspettative.

successo di pubblico, un gioco nel quale gli utenti e le loro vicende sono protagonisti assoluti. Intrighi politici, mega-corporazioni che dettano le leggi di mercato e controllano interi settori dello spazio profondo; insomma, qualcosa di "Massivo", seguendo la piena filosofia del genere.

È bene dare un occhio anche al passato, a quello *Star Wars Galaxies* che, nonostante gli innumerevoli problemi, tentò un approccio coraggioso, riuscendo a regalare ai giocatori uno dei migliori sistemi per la produzione e commercio di materiali ed equipaggiamento, fino ad arrivare a implementare le città di gilda da edificare liberamente, con tanto di sindaci eletti, quote da pagare e tanto altro. Una lunga serie di decisioni sbagliate e funzionalità mal sviluppate, però, diedero il colpo di grazia a un gioco che stava riuscendo a entusiasmare una parte dei partecipanti, catapultati in quello che sembrava un mondo vivo e pulsante, oltre che pericoloso.
Un simile capitombolo, seguito a breve distanza dal grande successo di *World of Warcraft*, diede una sterzata decisiva al futuro dei MMORPG.

Sandbox è la parola che concentra il significato di tutto questo.
Alcuni recenti tentativi non si sono dimostrati brillanti, più che altro per via dei ristretti budget e di qualche peccato d'inesperienza da parte di case di sviluppo come Aventurine, che con *Darkfall* (**www.darkfallonline.com/index.html**) ha cercato di soddisfare questa fame latente in molti giocatori; il risultato, purtroppo, è stato un gioco piuttosto vuoto e dalle potenzialità solo abbozzate.

In futuro arriveranno (si spera) titoli come *Earthrise* (**www.play-earthrise.com**), un sandbox dall'ambientazione fantascientifica di cui, però, non si hanno molte informazioni.
La sensazione è che saranno le prossime generazioni di MMORPG ad avventurarsi su questo terreno instabile con successo; c'è ancora un forte bisogno di sperimentare, tentare e riflettere, per realizzare progetti così complessi senza "affondare nella sabbia".
Una cosa è certa: il futuro si prospetta interessante. GIOCHI COMPUTER

I cambiamenti apportati a *Star Wars Galaxies* hanno compromesso quella che era considerata da molti un'esperienza coinvolgente, anche se con i suoi difetti.

LO STRANO CASO DI MORTAL ONLINE

Mortal Online (**www.mortalonline.com**), attualmente giocabile previo il classico pagamento mensile, è un titolo sviluppato da una software house, Star Vault, che non gode certo di mezzi e risorse eccezionali. Il problema è che il gioco, un MMORPG sandbox, è più che incompleto, e viene aggiornato tramite patch che implementano vere e proprie meccaniche fondamentali, precedentemente assenti. Purtroppo, si tratta di un titolo grezzo, paragonabile a una versione Alpha colma di bug. Gli sviluppatori, comunque, promettono grandi novità per il futuro. L'importante, in ogni caso, è non confondere il concetto di sandbox con una scusa per dar vita a mondi da esplorare poco definiti e vuoti, perché i giocatori necessitano di strumenti complessi per creare economie e intrecci politici.

Gli ingredienti giusti

Quali sono gli ingredienti giusti per sfornare un "sandbox"? Stilare una lista non è semplice, e ci sono lunghe diatribe persino sulla definizione di questo termine. Ciò che serve, comunque, è uno scheletro complesso capace di fornire gli strumenti alla comunità di giocatori: un sistema di produzione e lavorazione che faccia la gioia di quella fetta di utenti cui il combattimento non piace, la possibilità di edificare case e agglomerati da gestire insieme agli altri, l'assenza di classi definite, strumenti per gestire la vita politica e diplomatica delle gilde/corporazioni, e un mondo interessante a fare da contorno. Osservando di cosa sono capaci i giocatori in titoli come *Little Big Planet* (disponibile per PlayStation 3), *Second Life* ed *EVE* Online non è difficile lasciarsi trasportare dall'immaginazione.

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Azione/Free roaming

MAFIA II

Uomini d'onore fra le strade di Empire Bay.

Le scorribande proposte nel demo di *Mafia II* sono ambientate negli Anni '50, come si deduce da musiche, automobili e abbigliamento.

PROVATE con mano, grazie a questo demo in lingua inglese, l'attesissimo *Mafia II*, il gioco d'azione sviluppato da 2K Czech che narra le vicende di Vito Scaletta, nato in Sicilia e immigrato in America con la sua famiglia a soli sette anni.

Dopo un breve periodo nell'esercito, Vito decide di non voler più vivere come un poveraccio e, insieme all'amico d'infanzia Joe, fa di tutto per entrare a far parte del giro mafioso di Empire Bay, ma questa scelta lo infilerà in una spirale di violenza e omicidi. La porzione del gioco proposta è tratta dal quinto capitolo, dal titolo "La falce". Dal punto di vista narrativo, il demo è abbastanza breve e si interrompe pochi secondi dopo la fuga in macchina dei personaggi, ma offre comunque un'ottima occasione per visitare i dintorni e provare le caratteristiche salienti del gioco completo. Prima di raggiungere i compari Joe e Henry per un "lavoretto", infatti, Vito potrà fare un breve giro per Empire Bay, guidare la propria macchina (o rubarne una nuova), sfogliare le riviste di Playboy e interagire con cittadini e negozianti.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
MAIUSC SIN – Corri
SPAZIO – Arrampicati
C – Accovacciati/ Movimento furtivo
PULS. SIN. DEL MOUSE – Spara
PULS. DX DEL MOUSE – Mira
R – Ricarica
E – Azione

Per installare il demo di *Mafia II* avviate la procedura, selezionate il percorso di destinazione desiderato per i file del gioco e accettate il contratto di licenza. Il demo richiede la presenza di Steam sul vostro computer, pertanto, se non è presente, sarà necessario procedere alla sua installazione.

Dal menu principale del demo è accessibile anche un'opzione "Benchmark", che consente di verificare le prestazioni del vostro computer.

Casa: Take 2
Requisiti: CPU 3 GHz, 1,5 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Mafia II Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

SAM & MAX: BEYOND THE ALLEY OF THE DOLLS

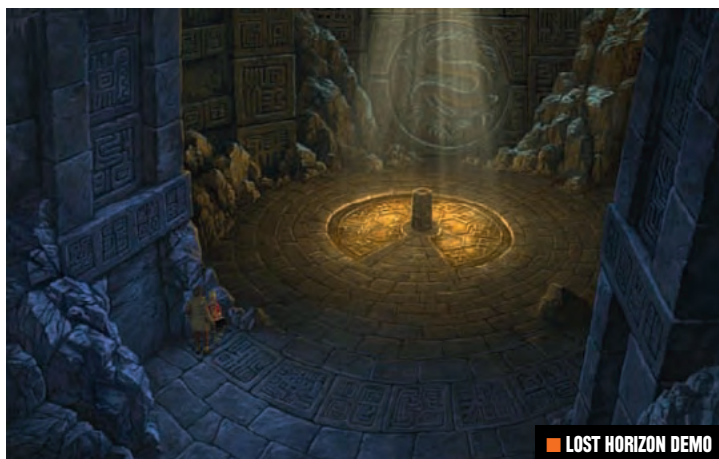
Genere: Avventura grafica
Casa: Telltale Games
Requisiti: Core Duo 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Le mirabolanti avventure di questa terza stagione di *Sam & Max* stanno per arrivare agli sgoccioli, ma nel frattempo prosegue senza sosta la sequenza di follie inanellate dagli sceneggiatori, che con questa serie hanno omaggiato più di un genere cinematografico. Come avrete modo di notare dal demo, *Beyond the Alley of the Dolls* inizia con un evidente riferimento al cinema horror che predilige l'assalto di orde di zombi, mutanti e mostri di ogni sorta. In questo caso, avremo a che fare con un'inquietante schiera di cloni di Sam: chi li ha creati, perché e in che modo tutto questo è legato alla diabolica scatola di giocattoli che perseguita i nostri eroi? La risposta a queste domande è contenuta nel gioco completo (recensito su questo numero di GMC) acquistabile cliccando sull'apposita opzione del menu principale del demo. L'acquisto comprende tutti e cinque gli episodi che compongono la serie.

LOST HORIZON

Genere: Avventura grafica
Casa: Deep Silver
Requisiti: CPU DUAL CORE 2 GHz, 512 GB di RAM, Scheda video 64 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo in italiano per la nuova avventura grafica nata dalle menti degli stessi sviluppatori della serie *Tunguska*, che comprende l'introduzione e il primo capitolo del gioco. *Lost Horizon* è ambientato negli Anni '30 e propone una serie di luoghi e tematiche molto care agli appassionati di avventure grafiche: misteriosi artefatti, cattivi di turno (in questo caso nazisti) e graziose fanciulle. L'installazione del demo richiede poco più di 1 GB di spazio libero su hard disk.

SAM & MAX: BEYOND THE ALLEY OF THE DOLLS

LOST HORIZON DEMO

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Quattro shareware di durata variabile (ma mai inferiore ai quarantacinque minuti) per cimentarsi nelle sfide più disparate. Per gli appassionati dell'omonimo gioco da tavolo c'è *Mahjong Escape*, chi è abile con le parole (in inglese) si divertirà con *Flip Words 2*, mentre i nostalgici di *Arkanoid* apprezzeranno il più moderno *Ricochet Infinity*. Spazio anche alla vita virtuale con il particolare *Kudos*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Oltre ai contenuti aggiuntivi per il gioco allegato, *Call of Juarez: Bound in Blood*, la sezione Mod ospita un corposo add on per *Pirates of the Caribbean* e una raccolta di ben undici Mod per lo strategico *Warhammer 40.000: Dawn of War II*.

Direttamente dalla Gamescom di Colonia, una delle fiere più importanti del mercato videoludico, otto filmati di alcuni dei titoli presentati nel corso della manifestazione: *BioShock Infinite, Company of Heroes Online, Crysis 2, Dead Space 2, Lionheart Kings' Crusade, Need for Speed: Hot Pursuit, Warhammer 40.000: Space Marine, The Witcher 2 – Assassins of Kings*.

Mod e Add On

MOD PER PIRATES OF THE CARIBBEAN
PIRATES OF THE CARIBBEAN MOD BUILD 14 BETA 1

Mod per il gioco di Bethesda ispirato al film "Pirati dei Caraibi", che aggiunge al titolo originale una massiccia dose di nuovi opzioni, elementi, personaggi. Il Mod è particolarmente corposo: la cartella di installazione richiede, infatti, quasi 4 GB di spazio libero su PC. Durante la procedura d'installazione, avrete modo di spuntare delle opzioni nella schermata "Choose components". Stranamente, però, le descrizioni delle due opzioni sono invertite: se possedete un PC con una scheda video integrata Intel dovrete attivare SwiftShader 2.0, mentre se avete un computer particolarmente potente di cui volete sfruttare al massimo le prestazioni, attivate ENB Improved Graphics. Per assicurare una maggiore stabilità al Mod, a meno che non ce ne sia strettamente bisogno è, però, consigliabile lasciare disattivate entrambe le opzioni e attenersi alle impostazioni predefinite. All'interno della cartella d'installazione del Mod troverete una ricca documentazione in PDF: tre manuali per un totale di ben quattrocento pagine dedicate al gioco, al modding e anche all'intero mondo dei pirati.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II MODS PACK

Una raccolta di undici Mod per il gioco strategico di Relic che comprende: *Captains Mod*, *ALL Wargear Mod*, *Space Hulk Mod 1.2.0*, *Tabletop Mod v1.0b*, *Campaign Mod*, *Killteam v1.62*, *Clone's 'Uge Mod*, *Wargear_on_Lvl1*, *Tactical Insertion 0.3*, *Studio Alpha Release v0.0.0.05* e *TMS_MEGA_MOD*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

La patch 1.1.0, un tool per modder e il manuale in italiano, in formato PDF di *Call of Juarez: Bound in Blood*, il gioco allegato a questo numero di GMC.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

Driver

AMD/ATI Catalyst 10.6
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

BORDERLANDS V1.31

La patch, per la versione pacchettizzata del gioco, aggiunge gli Achievement Steam e il supporto per i monitor LCD sulle tastiere Logitech G13, G15 e G19.

THE SETTLERS 7 – LA STRADA VERSO IL REGNO V1.08

Il più recente file di aggiornamento per *The Settlers 7 – La strada verso il regno* (questo il titolo in italiano), l'ultimo episodio della serie strategica di Blue Byte Software. La patch risolve bug minori e apporta una corposa serie di modifiche al bilanciamento del gioco. Fra le funzioni più importanti dell'aggiornamento figurano la presenza della mappa Crushed Mirror nella modalità Impero e la sostituzione dei giocatori che abbandonano una partita in multiplayer con l'Intelligenza Artificiale.

PRO CYCLING MANAGER 2010 V1.0.3.0

Patch di aggiornamento per il manageriale ciclistico di Cyanide che si occupa di alcuni bug poco rilevanti e, cosa più importante, aumenta da otto a venti il numero dei giocatori supportati dalla modalità multiplayer. La patch aggiunge anche 5 gare: Dauphiné Libéré : Crolles – L'Alpe d'Huez, Tour d'Espagne : Murcia - Orihuela, GP al Pais Vasco : Eibar – Orio, Hamburg Turm e GP di Lombardia.

BORDERLANDS

THE SETTLERS 7 – LA STRADA VERSO IL REGNO

Shareware

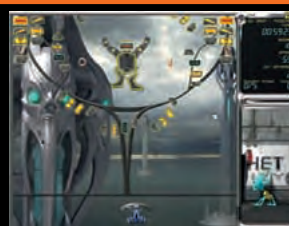
KUDOS

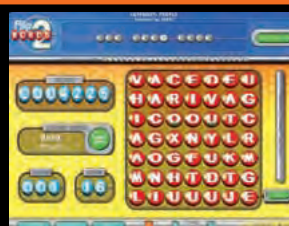
Un simulatore più simile a *Democracy* che a *The Sims*, che metterà nelle vostre mani dieci anni di vita del vostro alter ego virtuale. Attraverso le varie opzioni del menu, dovrete decidere come si svolge la sua giornata, gestire le relazioni con i suoi conoscenti e sviluppare i suoi interessi. La versione shareware di *Kudos* ha una durata di ottanta minuti.

MAHJONG ESCAPE

Versione virtuale di un antico passatempo cinese, *Mahjong Escape* comprende due modalità di sfida, Dinasty Adventure e Classic, ma le regole sono sempre le stesse: occorre liberare il tavolo di gioco dalle tessere abbinando quelle uguali che si trovano sul livello superiore (cioè, non hanno altre tessere che le coprono).

RICOCHET INFINITY

Sessanta minuti per cimentarsi in un'avventura che riprende la struttura di gioco di *Arkanoid* ampliandola e arricchendola. Per superare ciascun livello, bisogna sempre liberare lo schermo da tutti gli elementi che lo occupano, sfruttando i rimbalzi di una sfera e raccogliendo una serie di utili modificatori. Fra gli elementi originali contiamo la possibilità di richiamare la sfera verso l'astronave e il mirino laser.

FLIP WORDS 2

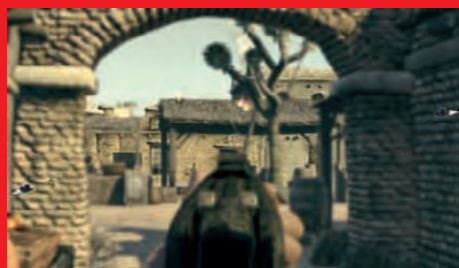
Un divertente puzzle game interamente basato sulla scoperta di vocaboli. Scopo di ogni manche è indovinare la frase nascosta inserendo man mano tutte le lettere: per farlo, però, dovrete scovare i vocaboli nascosti sulla griglia di gioco unendo lettere adiacenti. *Flip Words 2* prevede tre modalità di partita, che utilizzano la stessa struttura con qualche variante. La sfida è accessibile solo a chi ha un'ottima conoscenza dalla lingua inglese.

Video

- *BioShock Infinite*
- *Company of Heroes Online*
- *Crysis 2*
- *Dead Space 2*
- *Lionheart Kings' Crusade*
- *Need for Speed: Hot Pursuit*
- *Warhammer 40.000: Space Marine*
- *The Witcher 2 – Assassins of Kings*

guida al GIOCO COMPLETO

La febbre dell'oro perduto di Cortez ci porta nuovamente nel selvaggio West, dove sei colpi valgono più di una buona parola!

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Come giocare

Per giocare a *Call of Juarez: Bound in Blood* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Call of Juarez: Bound in Blood***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > Techland > Call of Juarez – Bound in Blood**.

Il manuale

Il manuale del gioco è disponibile all'interno del DVD demo allegato a questo numero di GMC. Potete consultarlo accedendo alla cartella **Mod/Juarez/Manuale**. Si tratta di un file in PDF che potrà essere letto con il programma Adobe Acrobat Reader (presente sempre sul DVD, nella sezione **Utility**).

La lingua

Call of Juarez: Bound in Blood è interamente tradotto nella nostra lingua, manuale, menu e dialoghi compresi. Il doppiaggio è di buona qualità.

QUESTO mese, con GMC avrete l'opportunità di tuffarvi nelle inconfondibili atmosfere del Vecchio West, grazie al secondo capitolo della serie *Call of Juarez*, a opera dei talentuosi sviluppatori polacchi di Techland.

Il gioco si struttura come un classico sparatutto in prima persona, ambientato tra il 1864 e il 1866, nel pieno della corsa verso l'Ovest (*Bound in Blood* è il prequel del primo *Call of Juarez*). I fratelli McCall, dopo aver vissuto sulla propria pelle la tragicità della guerra civile americana, si mettono sulle tracce del leggendario tesoro di Cortez. Tra sparatorie, criminali, saloon e tanta polvere, i due attraverseranno le terre selvagge tra Stati Uniti e Messico a caccia del oro Azteco, un'esperienza che cambierà per sempre le loro vite. Non vi resta che impugnare una Colt e tuffarvi nello spietato West di *Call of Juarez*!

Le ambientazioni di *Bound in Blood* sono in perfetto stile western.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Call of Juarez: Bound in Blood* è costituito da un processore a 3,2 GHz, 1 GB di RAM, una scheda 3D 256 MB compatibile DirectX 9.0c con supporto ai Pixel Shader 3.0, un lettore DVD-ROM 4x e 4 GB di spazio libero su disco fisso. Sono supportate le schede audio 2.1, 5.1 e 7.1. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core 2,4 GHz, 2 GB di RAM e una scheda 3D 512 MB. I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e Windows 7.

Installazione e disinstallazione di Call Of Juarez: Bound In Blood

Per installare *Call of Juarez: Bound in Blood* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **Setup.exe. Selezionate la lingua, quindi date il via al processo di copia dei file.** Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *Call of Juarez: Bound in Blood* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.

La patch

All'interno del DVD demo allegato alla rivista, seguendo il percorso **Mod/Juarez/Patch**, troverete la patch ufficiale che aggiorna il gioco alla versione 1.1. Tra le varie aggiunte, da segnalare la risoluzione di alcuni crash e un migliore bilanciamento delle classi.

Gli esplosivi, utilizzati da Ray, risolveranno molte situazioni pericolose in maniera spettacolare.

In un gioco così, non potevano certo mancare i duelli!

Il codice per giocare online

Per giocare online a *Call of Juarez: Bound in Blood*, dovrete inserire **il codice apposito, stampato sul retro della custodia del DVD**. Nel caso in cui tale codice fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

I comandi

W, A, S, D	Movimento
Barra spaziatrice	Salta
Maiusc	Corri
Ctrl	Accovacciati
X	Mira
Z	Attiva modalità Concentrazione
F	Azione
R	Ricarica
Tasto sin del mouse	Spara con la sinistra, con un'arma a due mani o con l'arco
Tasto destro del mouse	Spara con la destra o zooma quando impugni un'arma a una mano
1	Seleziona pistola mano sinistra
2	Seleziona pistola mano destra
3	Seleziona due pistole/arco
4	Seleziona carabina/fucile
5	Seleziona dinamite/coltelli da lancio
6	Seleziona lazo
Rotellina in su	Arma successiva
Rotellina in giù	Arma precedente
Pulsante centrale mouse	Seleziona arma
O	Mostra obiettivi
L	Mostra registro
F5	Salvataggio rapido
F8	Caricamento rapido
Tab	Risultati multigiocatore
Y	Comunicazioni in rete
U	Comunicazioni in rete a squadre
T	Statistiche in rete a squadre

Consigli di gioco

Call of Juarez: Bound in Blood è un classico FPS, con alcune caratteristiche che lo contraddistinguono dalla massa e che vanno tenute in debita considerazione nel corso del gioco. I fratelli McCall sono liberamente selezionabili all'inizio di ogni missione. Sarà quindi necessario conoscere al meglio le abilità uniche dei due e selezionare il fratello più adatto alla natura dell'impegno che si andrà ad affrontare. Ray è più veloce con le pistole e dotato di maggiore resistenza ai colpi. È inoltre abile con armi a due mani e con la dinamite, e può portare con sé una mitragliatrice Gatling. Thomas, invece, è più adatto a colpire da lontano, grazie alla sua predisposizione per fucili, coltelli da lancio e archi. È ideale per missioni stealth, grazie alle sue capacità furtive. È in grado di agire in un "bullet time" che gli consente di colpire fino a 6 nemici per volta in un raggio di 180 gradi.

Il classico bullet time vi consentirà di eliminare più nemici per volta.

L'interfaccia del West

L'interfaccia di gioco di *Bound in Blood* è molto snella e nelle fasi standard non propone nulla a schermo, a esclusione del mirino. In determinate circostanze, però, le informazioni principali compariranno dandovi una mano non indifferente:

1. Posizione del fratello
2. Direzione dell'obiettivo
3. Mirino

Multiplayer

Il gioco offre un originale supporto multiplayer, basato su un sistema di punteggi ed esperienza. I partecipanti guadagnano, durante la partita, soldi virtuali che serviranno per migliorare i propri parametri e per sbloccare nuove classi. Ogni giocatore avrà sulla propria testa una taglia. Uccidendolo, guadagnerete quella somma. Le modalità disponibili sono le seguenti:

Sparatoria: un deathmatch in stile selvaggio West, basato sulle taglie invece che sulle uccisioni. Uccidete gli altri senza farvi ammazzare.

Banda: uccidete i nemici per far guadagnare punti alla vostra squadra. Vince il team che ottiene più punti.

Ricercato: solo il ricercato ottiene punti quando uccide qualcuno. Gli altri giocatori incrementano il proprio punteggio facendo fuori il ricercato. Chi lo uccide diventa a sua volta il ricercato.

Caccia all'uomo: due squadre e un ricercato, che è il miglior giocatore di una delle due. Se il ricercato sopravvive per 60 secondi, la squadra ottiene un punto. Quando il ricercato viene ucciso, ne viene assegnato uno all'altra squadra (sempre il giocatore migliore).

Leggende del West: una delle due squadre deve portare a termine vari obiettivi; alcuni possono essere completati in modi diversi, altri sono facoltativi. Il team avversario cerca di impedirglielo entro il tempo limite. Ogni livello ha un tema particolare ed è basato su eventi storici reali.

La cooperazione tra i due fratelli è sempre in primo piano. Qui dovrete coprire l'avanzata di Thomas.

Sprea editori
ITALY

nel prossimo
NUMERO
CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC
IL RIVOLUZIONARIO STRATEGICO IN TEMPO REALE
TOM CLANCY'S
ENDWAR
Dal genio del tecno-thriller Tom Clancy, l'RTS che utilizza i comandi vocali!
"Un'esperienza di gioco proiettata nel futuro" GMC aprile 2009 – Voto 8
Per sentirsi come un generale sul campo di battaglia, è sufficiente una cuffia con microfono
Scoprite Tom Clancy's EndWar aprendo il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrando questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).
RECENSITO!
DARKSIDERS
WRATH OF WAR
Angeli, demoni e Guerra in un gioco apocalittico!
RECENSIONI DA SCUDETTO!
FIFA 11 VS PES 2011
È l'anno della svolta! Quale sarà la migliore simulazione di calcio su PC?
NELL'EDIZIONE BUDGET
CRYOSTASIS
A UN PREZZO ECCEZIONALE!
NON PERDETE IL NUMERO DI OTTOBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 12 OTTOBRE
A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.
www.gamesvillage.it

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Analizzate i gusti dei videogiocatori in compagnia di Alessandro Cavaleri.

Le nuove frontiere del gusto videoludico

– "Cosa ti fa credere che lei non voglia fare del sesso con me? Io sono un maschio e lei è una femmina."
– "Sì, ma non della stessa specie."

Dialogo tra Leonard e Sheldon "The Big Bang Theory"

"THE Big Bang Theory" è una sitcom statunitense prodotta da Warner Bros e trasmessa regolarmente dalla CBS. Prossimamente approderà anche in chiaro su Italia 1 (per ora si è vista sul canale del digitale terrestre a pagamento Steel).

Lungo 63 episodi viene narrata la divertente quotidianità di quattro ragazzi piuttosto particolari: Leonard, occhialuto fisico sperimentale e innamorato di Penny, la bella vicina di pianerottolo, Howard ingegnere con un guardaroba rimasto fermo agli Anni '60 e ancora accasato con la madre, Rajesh timidissimo astrofisico di origine indiana. Infine, il personaggio sicuramente più riuscito del quartetto è Sheldon, fisico teorico prodigio, in grado di risolvere brillantemente equazioni matematiche, ma assolutamente incapace di svolgere le più banali attività, come guidare la macchina e fare la spesa.

La vita dei quattro protagonisti si divide equamente fra il loro lavoro al California Institute of Technology e i videogiochi, "D&D", i fumetti, i MMOG, Internet e le serie TV di fantascienza. In poche parole, Leonard, Sheldon, Howard e Rajesh sono dei perfetti nerd, cresciuti "nutrendosi" di quell'immaginario forgiato a pari merito da grandi autori come Tolkien, Lucas e Stan Lee. Fino a qualche anno fa, i protagonisti di questa sitcom sarebbero stati la perfetta rappresentazione del videogiocatore tipo, ma progressivamente i videogiochi si sono evoluti da passatempo per giovani amanti della tecnologia a uno svago adattabile anche a pubblici molto diversi tra loro per abitudini e stili di vita.

L'introduzione di nuove piattaforme di gioco (come i cellulari o i social network) e di nuove interfacce di gioco (come il Wii Remote o la visione stereoscopica) rappresenta il tentativo del settore di ampliare la propria utenza innovando il "prodotto videogioco" e diversificando, così, l'offerta. La transizione verso il mercato di massa ha comportato l'emergere sia di alcune caratteristiche tipiche di quest'ultimo (volatilità dei consumi, bassa fidelizzazione, banalizzazione del prodotto, lievitazione del prezzo, diffusione dell'usato), sia di una stratificazione del gusto dei videogiocatori. Sociologicamente, infatti, è possibile suddividere in tre tipologie il consumatore di prodotti per l'intrattenimento: l'appassionato, l'occasionale e il colto. Tali generalizzazioni della domanda sono frutto dei processi psicologici legati alla formazione e alla legittimazione del gusto.

In teoria, l'industria dovrebbe creare tanti prodotti quante fasce di gusto esistono. Spesso, però, si tende a far convergere i propri investimenti sui gusti popolari, quindi più remunerativi, piuttosto che su quelli che caratterizzano le nicchie di mercato. Questa tendenza ha animato nell'utenza l'emergere di una "aristocrazia del gusto" sostenitrice di comportamenti snobistici e nostalgici. Una delle maggiori inquietudini di parte degli appassionati riguarda, infatti, l'innegabile semplificazione dello stile di gioco avvenuta in molti titoli per favorire proprio chi non è abituato o non è interessato ad approcci fin troppo agonistici all'esperienza ludica. Eppure, è altrettanto vero che ancora oggi, soprattutto sui nostri PC, esistono numerose produzioni che puntano su una giocabilità complessa (*Men of War*), che riescono egregiamente a far rivivere i miti del passato (*StarCraft II*) e, infine, che mettono d'accordo tutti (*Batman Arkham Asylum*). Un mercato maturo si riconosce anche per la capacità di diversificare l'offerta e il proprio pubblico. Pensiamo al cinema, dove convivono le diverse anime dell'intrattenimento: dal frivolo blockbuster al cinema d'autore, passando per chi riesce a sintetizzare sia la qualità, sia il gusto più commerciale.

Il videogioco si sta evolvendo come medium, pertanto il pubblico muta e si trasforma di pari passo. Quale sarà il pubblico di riferimento? La partita rimane aperta. In palio: il futuro dei videogiochi.

GIOCHI COMPUTER

L'ANGOLO DELLO STUDIOSO

Alessandro Cavaleri è autore di diverse pubblicazioni, in Italia e all'estero, dedicate al cinema d'animazione e ai videogiochi. Ha recentemente curato il volume "Videogiochi e marketing. Brand, strategie e identità video ludiche", edito dalle Edizioni Unicopli all'interno della collana Ludologica diretta da Matteo Bittanti e Gianni Canova.